Broj 39 7/08

BRAVO

OSVOJITE PSP, PLAYSTATION 2 i NINTENDO Wii

SCREENFUN

SCREENFUN

CENA 60 DIN • 30 DEN • 1 CG EUR • 2 KM

Nova uzbuna

Red Alert 3

Sve što ste voleli u ovom kultnom serijalu sada je još moćnije i grandioznije

Igra uz film

James Bond

Martini i lepe devojke su tu samo da bi 007 još jedanput spasao svet

Veliko finale

Metal Gear Solid 4

Čak i najlepše stvari imaju kraj, ali retko kad ovako efektan

Sveci stižu i na PC!

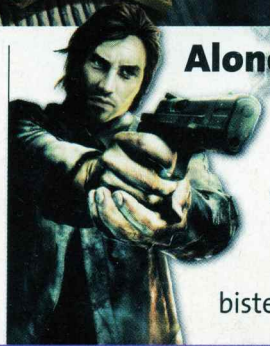
Saints Row 2

Prince of Persia

Ne, trilogija o velikom junaku nije otišla u prošlost - princ se vraća u punom sjaju

Race Driver: Grid

Arkadna vožnja koja krči put kroz gomilu sličnih igara u ponudi



Alone in the Dark

Test + velika nagradna anketa! Osvojite originalne igre, majice i artbookove, da ne biste bili sami u mraku.

Za PC i konzole • Trikovi • Top-liste • Hardware • Zabava • Posteri • Ankete

9 771451 992008 00039

COLOR PRESS GROUP

AGE OF
CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
GLAVE ĆE SE KOTRLJATI...
LIVE
FIGHT
EXPLORE
WWW.AGEOFCONAN.COM
Distributer: COMPUTERLAND, 011.309.95.95, 309.95.96, www.computerland.rs
Games for Windows
THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED
paradox entertainment
FUNCOM
eidos
Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. © 2008 Funcom. All rights Reserved, © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. Funcom Authorized User. Eidos & the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. Software platform logo (™ and ©) IEMA 2006. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.

Reč urednika

Taman kada smo pomislili da je julski broj finiširan, da je sve leglo na svoje mesto i da možemo bez griže savesti da zakažemo višednevnu partiju picigena na Štrandu (čitaj partiju "dote" u zagušljivoj igraonici), kao magic bolt iz vedra neba pogodila nas je zvanična vest da Blizzard sprema nastavak jedne od najpopularnijih igara svih vremena – Diablo III. Pročitali smo press saopštenje i pogledali trejlere i screenshotove, a onda je usledio efekat stuna u trajanju od sat vremena renderujući junake u redakciji potpuno beskorisnim u vremenu i u zagušljivom prostoru. Tek je poneka vijuga (i inače ih nema mnogo više) u mozgu obrađivala ovu informaciju i novonastalu situaciju. Kako da izađe novi ScreenFun bez ičega o novom Diablu? Preview? Nema mesta a nema ni vremena. Review? *Probudi se, budalo! Igra nije izašla a ne zna se ni kada će.* Poster? Niko nije glasao za njega na forumu pošto nije bio ni ponuđen. *Šefe, ali niko se ne bi bunio. Tišina!* Akciona figura uz časopis? Neee, kome to još treba. DVD sa svim shotovima, artworkovima i trejlerima? Znamo da naši čitaoci ne vole da se bakću propratnim

materijalom uz magazin. Dakle, ima li rešenja? OK, objavićemo kratku vest u ovom broju, a zamolićemo gospodu iz Blizzarda da nam obezbede odgovarajući materijal kako bi u avgustovskom napravili detaljan preview. A ko će to da "zamoli gospodu iz Blizzarda"? Posle nekoliko streljanja očima, pogledi su se zaustavili na meni. OK, ja ću. *"Dragi Blizzarrdde, mi smo oduvek voleli da igramo vaše igrice na kompjuteru, a pošto mi pravimo i novine o njima (nije to ništa ozbiljno – nego onako, malo se zezamo, hi hi hi), da li biste bili voljni da nam obezbedite sav raspoloživ materijal o Diablu III, kao i da ugostite našeg novinara na bar mesec dana, kako bi propratio kreiranje igre u vašem razvojnom timu. Ako ne uslišite našu molbu, više nikada u ScreenFunu nećemo objaviti ništa iz vaše kuće, pa vi vidite šta ćete ondak".* Da šaljem? Šalji! SEND.

Igor Conić

Lego Indiana Jones
Indy se odlično snalazi u svetu kockica
str. 53

Dva poklon postera:
Prince of Persia i Race Driver: Grid

Special

4 **Blokbaster prerađevine**
Nikada nije bilo više igara pravljenih po filmovima. Ima li neka da vredi?

Preview

po abecednom redu

18 Command & Conquer: Red Alert 3
20 James Bond 007: Quantum of Solace
10 Prince of Persia
8 Saints Row 2
16 Summer Athletics
14 Wheelman
22 Kada će stići?

Test

po abecednom redu

42 Alone in the Dark
48 Battlefield: Bad Company
45 Incredible Hulk
51 Kung Fu Panda
38 Lego Indiana Jones
41 Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition
54 Mario Kart Wii
46 Metal Gear Solid 4
53 Ninja Gaiden II
44 Penny Arcade Adventures: On the Rain Slick-Precipice of Darkness
50 Perry Rhodan
28 Race Driver: Grid
52 Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy
36 SBK-08: Superbike World Championship
40 The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
49 Wall-E

Hardware

56 **Novotarije**
Sony Bravia zvučnici, JVC kamera sa YouTube podrškom, mobilne igre

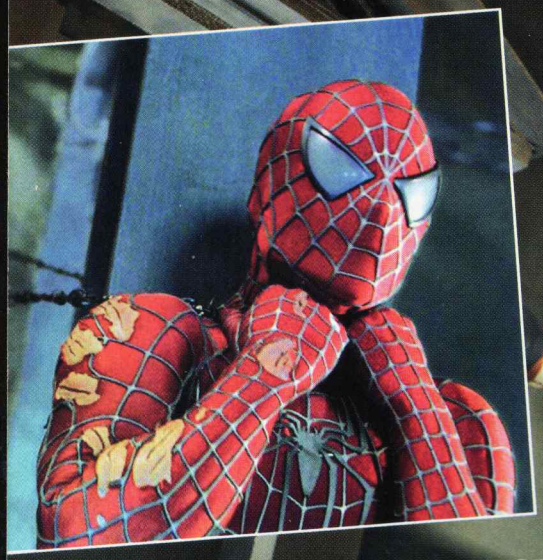
Fun

58 **Megaposter**
Peti deo. Još samo jedan mesec i Nero je kompletiran
60 **Svaštara**
Top-lista, igre za pusto ostrvo, surftips

Ninja Gaiden II
Krvave avanture Rya Hayabuse se nastavljaju
str. 53

Još u ScreenFunu

24 **Vesti**
Diablo III, Godfather II, Crysis Warhead, Call of Duty 5, PES 2009...
26 **A sada malo vi**
Pismo meseca, nagrade, desktop meseca
55 **Osvojte Nintendo Wii**
Ne dajte komšijama da imaju ovo pre vas
62 **Osvojte PS2 i PSP**
Ne može obe konzole odjedanput!



Blokbaster prerađevine

Uz svaki film ide i propratna video igra. Ali, zašto je većina njih sumnjivog kvaliteta?

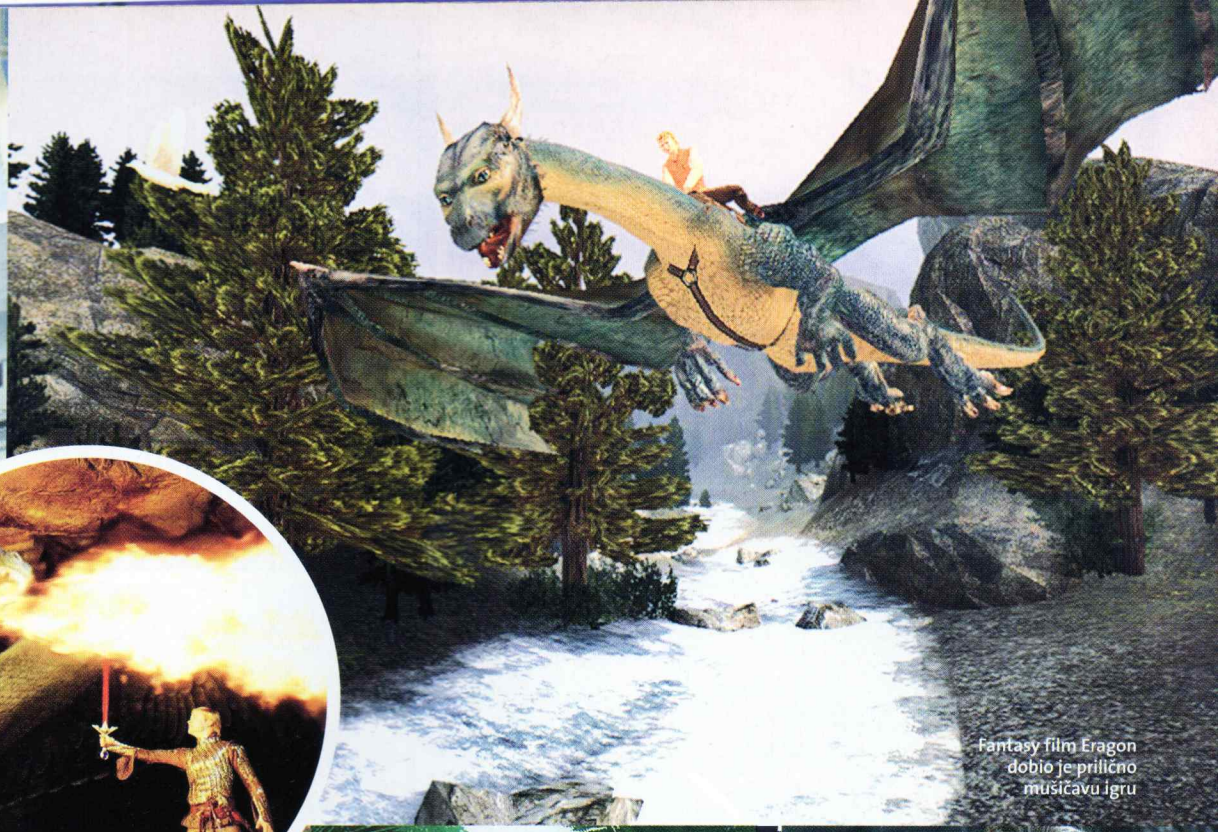
Sigurno vam je poznat osećaj kad, posle prijatne večeri provedene u bioskopu, napuštate kino salu i, opčinjeni iluzijom filma i specijalnim efektima, pomislite: "Za ovako dobar film mora da postoji i moćna video igra". Potpuno pogrešno! Zaista se retko dešava da se film sa velikog platna dobro obradi i u igri. Mnogo češći je slučaj da su igre samo blede kopije filma i često narušavaju uspeh postignut filmom ostavljajući gorak ukus u ustima. Iako će vas neka igra možda na prvi pogled oduševiti (uglavnom agresivnom reklamnom kampanjom), kada se malo bolje udubite, shvatićete da su one užasno plitke, dosadne i sa katastrofalno lošim gameplayom. Kako biste onda drugačije opisali igre kao što su Pirates of the Caribbean: At World's End, Enter the Matrix ili Jumper? A šta kažete za Transformers ili možda Iron Man? Krš. Ovakvih primera ima mnogo.

Loš istorijat

Igre na osnovu filmova nisu ništa novo. Dapače, tradicija postoji već 25 godina – praktično od kako su se igre pojavile. Još 1982. godine pojavila se igra E. T. – The Extra-Terrestrial na Atariju 2600, koja je dokaz kako se može uništiti uspeh jednog velikog kultnog bioskopskog hita. Od četiri miliona naštancovanih primeraka, čak dva i po miliona završila su u smeću i tako dovela Atari, koji je izdao ovaj krš, skoro do prosjačkog štapa. Ovakvu sudbinu doživeli su narednih godina i mnogi superheroji kao što su Arnold Schwarzeneger (Total Recall, 1989), Harrison Ford (Indiana Jones and the Last Crusade, 1989) i Christopher Reeves (Superman, 1999) tako da mali zeleni E. T., nažalost, nije jedini osakaćeni junak. Sve ove "igre" imaju nešto zajedničko: nisu nimalo zabavne. Svaku od njih, listom, karakterišu katastrofalan dizajn nivoa kao i užasan gameplay ukombinovan sa tek prosečnom grafikom.

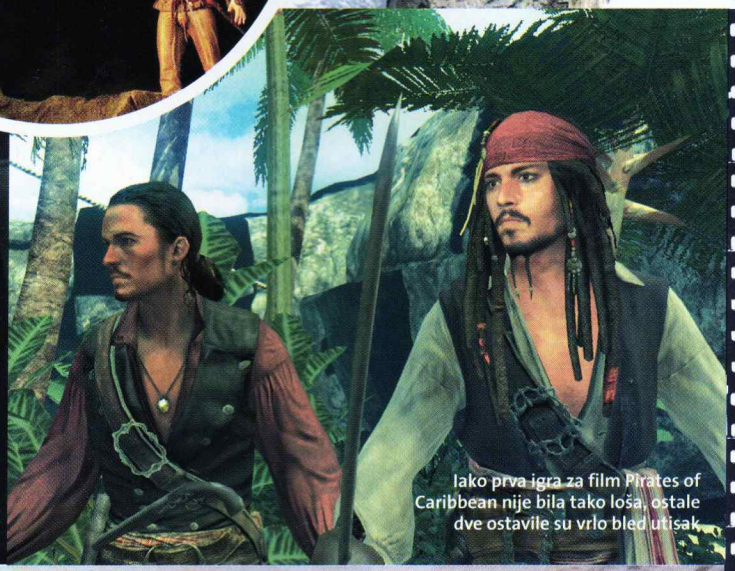
I Rocky Balboa se propisno obrukao u video igrama

I proteklih godina nagomilalo se mnoštvo neuspeha. Čak i obrada blokbastera kakav je Matrix dovedena je na ivicu katastrofe i to uprkos tome što je Shiny Entertainment angažovao zaista talentovane momke koji su potpisali fenomenalnu igru MDK. Analitičari se slažu da je za uspeh igre veoma bitno da se ona pojavi paralelno sa premijerom filma što nije bio slučaj sa Enter the Matrix naslovom koji u to vreme nije bio ni dopola završen. Većina igara, zaista, pojavi se tačno ili čak pre nego što film stigne u bioskope što značajno utiče na finansijski uspeh, međutim to i dalje ne znači da su te igre dobre već samo to da ljudi kupuju po inerciji – akcione figurice, postere, šolje pa tako i igre nađu put do kupaca.



Fantasy film Eragon dobio je prilično muzičavu igru

Igre po Spider-Man filmovima odavno postoje, ali njihov kvalitet je sumnjiv



Iako prva igra za film Pirates of Caribbean nije bila tako loša, ostale dve ostavile su vrlo bled utisak

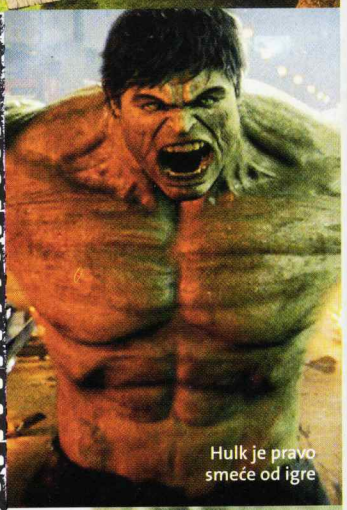
Film Jumper i nije tako loš, ali igra je prava katastrofa

Halle Berry je doživela dvostruki poraz: Na bioskopskom platnu i na kompjuterskim ekranima u ulozi Catwoman. Užas!

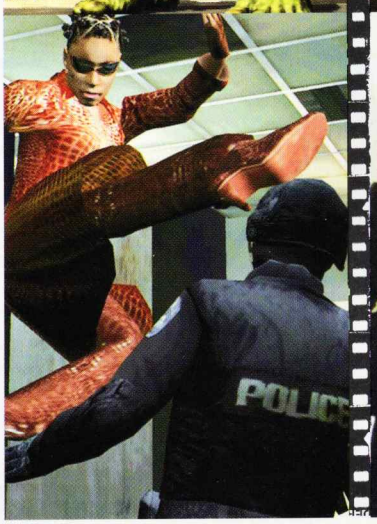
Izuzeci su retki: Igre Lord of the Ring uvek opravdaju renome

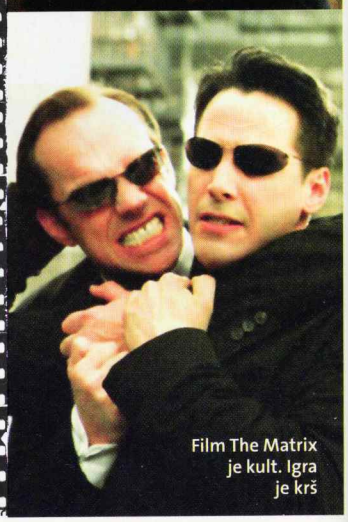
Može i drugačije

Srećom, ima i lepih primera. Tako od naslova pod Star Wars franšizom uvek možemo očekivati nešto dobro. Rebbel Assault koji se pojavio 1993. bio je veliki hit pre svega zbog odlične grafike i ubedljive priče zasnovane na pozadini Ratova zvezda. Usledili su i odlični naslovi kao što su Jedi Knight, Empire at War i legendarni Knight of the Old Republic koji se i dan-danas igra. Samo nekoliko igara poput Star Wars: Episode I: Racer ili Jedi Power Battles nisu zadovoljili zahteve publike i prilično su loše prošli kod kritike. Još ove godine igrači na konzolama će moći da ukrste svetlosne mačeve u Star Wars: The Force Unleashed i verujemo da će ovo biti veoma dobar naslov. Pored Star Warsa, i igre na The Lord of the Rings temu su iznad proseka. Malo ko je ostao ravnodušan na igre poput Battle for Middle-earth, The Return of te King, Two Towers ali i na LotR Online koja u poslednje vreme doživljava renesansu. U pitanju su zaista odlične igre koje su uspele jer je njima posvećena puna pažnja u izradi. Svetao primer u poslednje vreme jeste LEGO Indiana Jones, koja nam daje nade da ćemo i u budućnosti uživati u dobrim obradama. Stoga, s nestrpljenjem očekujemo igre poput Jamesa Bonda, LEGO Batmana, ali i najnovije igre iz Star Wars serijala.



Hulk je pravo smeće od igre





Film The Matrix je kult. Igra je krš

Video game crash

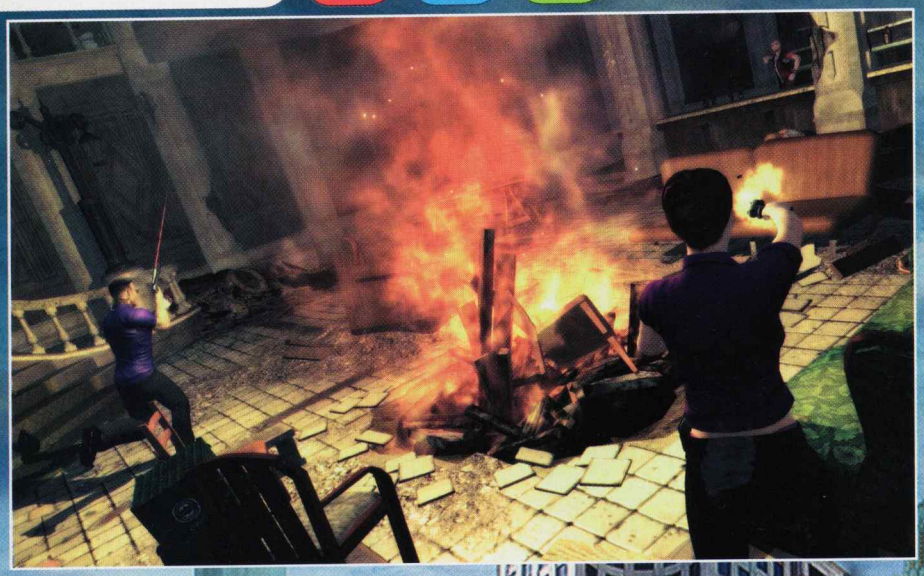
Po brojnim analizama, upravo je igra E. T. objavljena na Atariju 2600 dovela do kraha tržišta video igara u 1984. godini. Bankrot brojnih firmi koje su se bavile proizvodnjom igara zavile su ovu industriju u crno, a oporavak je usledio tek po lansiranju NES konzole 1985. Šta je bilo toliko loše u ovoj igri, pitate se verovatno. Elem, u ovom naslovu, koji se inače pojavio 1982, pokretali ste poznatog simpatičnog vanzemaljca. Vaš cilj bio je da pronađete delove telefona, koji su sakriveni u tamnozelenim rupama u zemlji, dok brojač na ekranu stalno odbrojava koliko vam je još energije preostalo. Posle svakog pokreta, skoka u rupu ili kretanja gubili ste sve više energije. To nikome nije bilo zabavno. Ipak, okrivljavati samo igru za ekonomski krah u branši video igara između 1983. i 1984. nije baš sasvim u redu, ali svejedno: Atari, nemoj više, molim te!

"Next" je registrovani zaštitni znak Fresh&Co

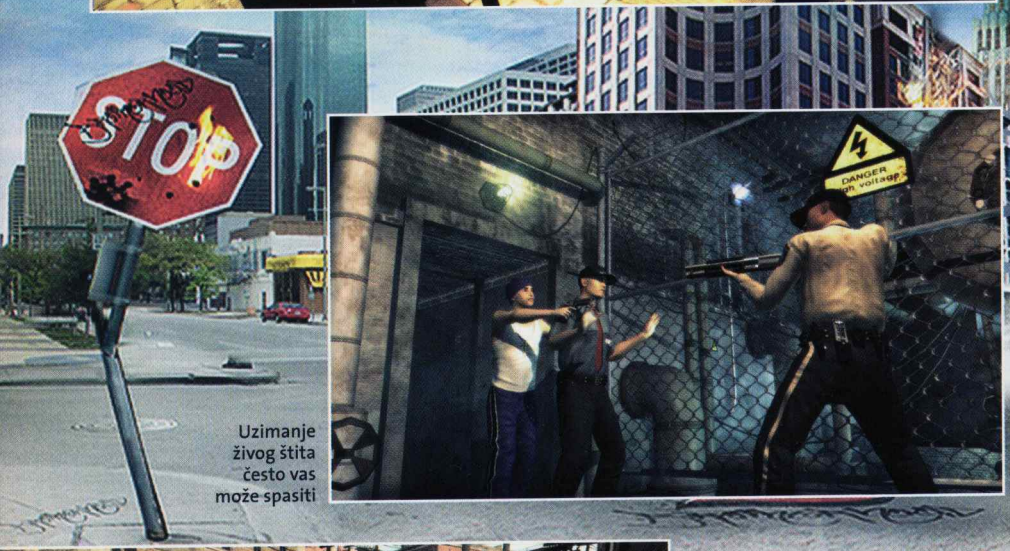
Osveži se
Uživaj u ukusu voća
Oseti energiju prirode

next®
joy™

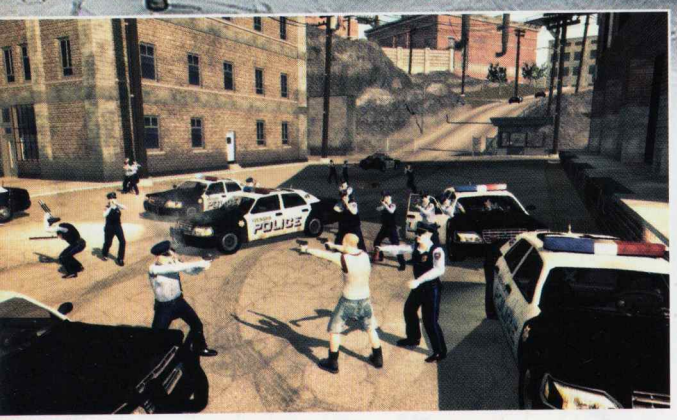
navali na
voćnu zabavu!



Stilwater je obogaćen čitavim setom novih lokacija spremnih za uništenje



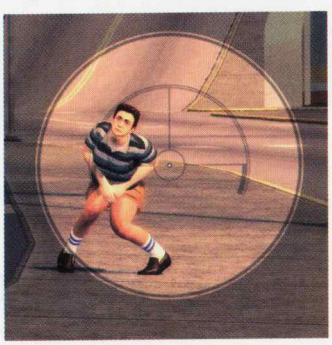
Uzimanje živog štita često vas može spasiti



Za razliku od GTA 4, ovde očigledno nema šale sa policajcima

Grafički engine je napredovao, ali ne treba očekivati velika poboljšanja

Sa ovakvom konstitucijom, sumnjamo da će ćelavko uspeti da zbriše



Pogodite protivnika na nezgodno mesto i reputacija će vam zavidno porasti

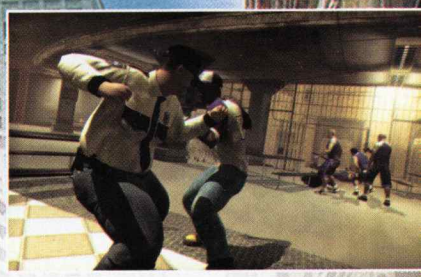
Raspalite maštu – kreiranje glavnog junaka od glave do pete povereno je igraču

Može li Saints Row 2 da ponudi nešto novo u žanru kojim dominira GTA IV?

Row

Da li je balansiranje na krovu automobila nova mini-igra?

Zatvor, osim popravno-vaspitne uloge, istovremeno deli grad napola



Borba golim rukama mnogo je bolja nego na prethodniku

Uz dostupan arsenal, ni helikopter nije nesavladiv protivnik

Sada kada je GTA IV stigao, pokupio sve moguće hvalospeve i već ostvario prihod koji se meri stotinama miliona dolara, pravo je pitanje šta će biti sa njegovim konkurentima, među kojima je definitivno najzapaženiji Saints Row. Zato, odluka Volitiona da prvi nastavak svog poluhita izbaci samo nekoliko meseci nakon dolaska blokbastera iz Rockstara predstavlja izuzetno hrabar potez.

U najboljoj tradiciji sandbox igara, Saints Row 2 vraća vas u fiktivni Stilwater (mešavina arhitekture Čikaga i Detroita) i direktno se nadograđuje na priču prethodnika, i obračun glavnog junaka sa onima koji su ga ostavili na cedilu. Iako je kompletna radnja opet smeštena u isto okruženje, ono je donekle izmenjeno. Novi Stilwater čak je za 50% veći nego što pamtimo, a postoji i mnoštvo svežih lokacija, poput groblja, univerziteta, nove marine, ali i zatvora koji razdvaja grad napola. Druge celine, poput Misty Lanes, biće znatno proširene, dok u samom Saints Rowu sada dominiraju visoke zgrade i stambeni blokovi. Interesantno je i to da će postojati i podzemne sekcije, ali i novo prigradsko naselje Waterman Plains.

Ono što barem u teoriji deluje izuzetno privlačno jeste da ćete celokupnu kampanju moći da igrate u kooperativnom modu preko Interneta (važi za sve verzije igre), što vam omogućava da daleko lakše ispunjavate zadatke. Recimo, jedan od saigrača može da bude snajperista i pruža podršku prilikom sukoba sa protivnicima, a dok ste u nekom prevoznom sredstvu, podelićete aktivnosti na vožnju i pucnjavu. Obračuni vatrenim oružjem biće definitivno mnogo bolji, s obzirom na unapređenja poput proširenog arsenala, kamere pozicionirane iznad ramena (nalik na Resident Evil 4) i mogućnosti da iskoristite protivnika kao živi štit.

Još jedna prednost u odnosu na novi GTA odnosi se na mogućnost potpuno slobodnog definisanja glavnog junaka (počevši od njegovog pola, izgleda, pa čak i načina na koji hoda ili se bije), odnosno vozila kojima takođe možete da date lični pečat. Ista stvar važi i za kuće, koje ćete izgradnjom svoje kriminalne karijere moći da unapređujete, u duhu The Sims serijala. Ipak, ovo nije samo "kozmetički" efekat – ako budu zadovoljni vašim stilom, lojalni banditi vam neće izbijati iz gajbe i za to će dobijati dodatne bonuse, a vi respect poene.

Kreacije ćete moći da pokažete celom svetu u multiplayeru o kojem Volition i dalje ne želi da kaže ništa više od toga da će se potruditi da isprave propuste koje je ovaj mod imao na prethodniku.

U originalu, za otključavanje novih misija bilo je potrebno da prvo podignete svoju skalu poštovanja (respect bar) izvršavanjem raznih sekundarnih aktivnosti, poput trkanja, otimanja automobila ili prevara osiguranjem. U suštini, ovaj sistem nije promenjen, ali sada vaš ugled možete povećati i "usputnim" aktivnostima, recimo, izvođenjem kaskaderskih manevara, ranjavanjem protivnika direkt na osetljiva mesta i slično. Nalik na GTA IV, borba golim rukama znatno je unapređena, jer svaka od bandi praktikujete određenu veštinu, sa svim svojim specifičnostima. U njih spadaju The 3rd Street Saints (vi i vaši gangsteri), The Sons of Semedi (dileri droge sa Kariba), The Brotherhood of Stilwater (lokalne siledžije na motorima) i The Ronin (Azijati, većinom iz kineske četvrti, specijalizovani za kockanje i iznuđivanje)

Vizuelno, igra se definitivno neće mnogo razlikovati od prethodnika, mada će naravno donekle biti unapređena, a grad, kao što rekosmo, remodelovan. U ovom trenutku postoji mnogo problema pri održavanju tečnosti animacije i nazubljenim ivicama, ali verujemo da će sve to biti ispravljeno do izlaska, koji još uvek nije tako blizu. Po starom dobrom običaju za ovaj tip ostvarenja očekujte i licencirani soundtrack, odnosno angažovanje velikog broja uglavnom manje poznatih glumaca koji će pozajmljivati glasove glavnim junacima.

Iako se ne bismo kladili na to da će uspeti da izađe iz senke svog velikog uzora, Saints Row 2 ima mnogo zanimljivih elemenata koji ga mogu učiniti interesantnom alternativom, naročito PC igračima koji još nisu dobili GTA IV.

Saints Row 2

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: THQ
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 14. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Kooperativna kampanja izdvaja igru iz proseka, ostaje samo da sačekamo i vidimo kako će biti realizovana

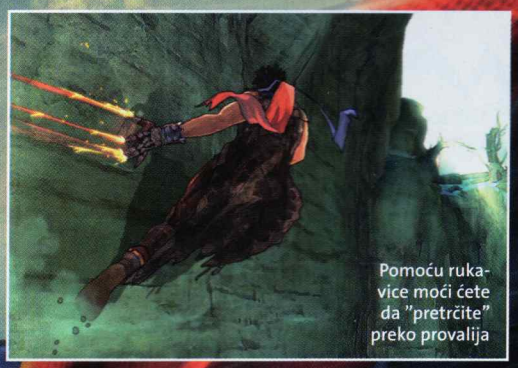
Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360 nds

Prince of Persia

Kako od lopova napraviti princa? To je barem jednostavno. Treba samo da pobedi boga zla i njegove kreacije i ništa više

Jedna od brojnih koncepcija novog princa



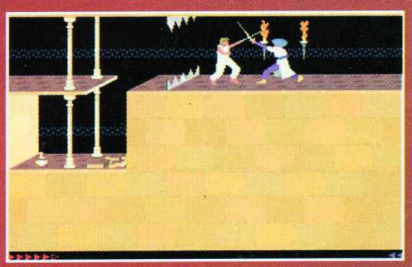
Pomoću rukavice moći ćete da "pretrčite" preko provalija

Protivnici će vam biti ljudi koji su se pretvorili u opasna čudovišta

Jedna od najiščekivanijih igara u skorije vreme je četvrti deo serijala Prince of Persia. Ipak, ono što treba odmah naglasiti jeste da se novi Prince of Persia ne nastavlja na prethodna tri dela, a ni junak nije isti. Novi junak čak nije ni princ već je avanturista/lopov koji će eventualno kroz igru postati princ. Druga značajna promena je grafika koja sada podseća na strip.

Novi Prince of Persia prati avanture potpuno nezavisnog lika koji nema apsolutno nikakve veze sa dosadašnjim glavnim junakom. Znači, nema više peščanog sata i vraćanja vremena unazad kada se zadesite u nekoj ne tako prijatnoj situaciji, koja najčešće rezultuje sigurnom smrću (čitaj: padate u jamu sa gvozdenim šiljcima). Nije vam više cilj da se vratite na uzurpirani presto i usput impresionirate princezu ili da ispravite grešku koju ste napravili nadobudni i lakomisleni. Nećete biti hrabri prestolonaslednik koji treba da spase svoj narod od zle sudbine. Ne, ništa od toga. Novi junak je običan lopov u

Prve igre u serijalu



Sve je počelo pre čak 20 godina! Veliki izazov originalne igre Princ of Persia (1989, slika gore) bio je da sve obavite u roku od 60 minuta, a tek od trećeg nivoa bilo je moguće sačuvati status. Drugi deo pod naslovom The Fire and the Flame (slika dole) izašao je 1994. i karakteriše ga bolja grafika, više protivnika i poboljšan sistem snimanja statusa.

potrazi za profitom koji bi sve potrošio na lična zadoporoci). voljsta (vino i ostali vina bi- U jednoj od pustolo- oluju i va uhvaćen u peščanu pojav- sledećeg momenta se man da ljuje u prelepoj oazi ta- prisustvuje oslobađanju zlog boga Ahrimana. Legenda te zemlje govori o konstantnom sukobu dvojice braće bogova Ormazda i Ahrimana. Ormazd je trijumfovao u finalnoj borbi i zlog brata zarobio u zatvoru koji je poznat pod imenom Drvo života. Ovo magično drvo je i izvor života u toj mističnoj zemlji u kojoj se naš junak slučajno našao. Ahriman je posle vekovnih pokušaja da se oslobodi konačno u tome i uspeo i sada želi da uništi ceo svet tako što će ga inficirati zlim kreacijama koje će sve što je dobro izvrnuti u loše. Ovo je pravi momenat da upoznate novog partnera. Da, da, ovaj put princ se neće sam suočavati sa svim problemima koji ga dele od cilja. Prelepa Elika (čiji je uzor, očigledno, bila Keira Knightley iz Pirata sa Kariba) poslednji je potomak naroda Ahuras, zakletog da će čuvati Drvo života i sprečiti

Spust niz zid usporiće rukavica zabodena u kamen

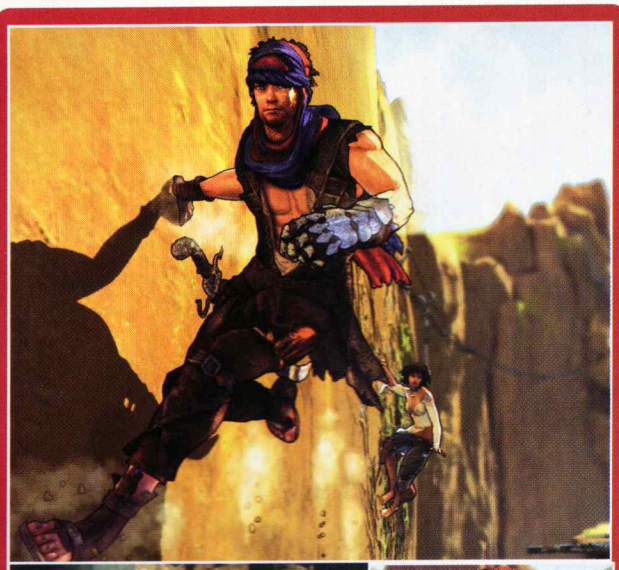
Rukavica zlata vredna

Naš junak je ovog puta i drugačije naoružan tako da pored sablje, na drugoj ruci nosi gvozdenu rukavicu sa zašiljenim noktima, koja će mu omogućiti i pregršt novih akrobacija. Tako će, recimo, princ moći lagano da uspori pad niz zid zabijajući prste u kamen.

Ahrimana da se oslobodi. Ona moli našeg junaka da joj pomogne, a pošto je on slab na ženski pol, ne može da je odbije. Kad smo već kod uzora, glavni junak mogao bi se opisati kao spoj Sinbada Moreplovca i Hana Soloa. Iako je Elika odrasla u zaštićenoj bašti u kojoj je raslo Drvo života, skoro potpuno odsečena od uticaja spoljnog sveta, to ne znači da se neće snalaziti u neverovatnoj avanturi u koju se zaputila sa glavnim junakom, već će biti od velike koristi. Elika možda deluje nežno i krhko, ali je veoma agilna i poseduje magijske moći koje će vam i te kako biti od pomoći tokom igre. Njom u potpunosti upravlja AI osim u nekim situacijama kada joj možete izdati nekoliko komandi posebnim tasterom jednostavno nazvanim "Elikin taster". Za razliku od većine AI vođenih saputnika, Elika vam se nikada neće naći na putu i nikada neće juriti ispred, niti provocirati neku borbu bez vaše saglasnosti. Ona je svesna da ste vi vođa i da treba da vas prati.

Razvojni tim obećava neku vrstu kvazinelinearnosti. O čemu se, zapravo, radi? Pošto je vama cilj da očistite zemlju koja je podeljena na više teritorija zbog korupcije zlog boga Ahrimana, vi sami imate izbor kojim redosledom ćete ih čistiti, s tim da su putanje do svakog cilja i dalje linearne. To znači da skoro svaka teritorija pred vas stavlja neki zadatak koji morate da izvršite da biste je očistili i rešenja ovih zadataka su linearna, mada na nekim teritorijama morate uništiti sve Ahrimanove zle kreacije koje je poslao sa zadatkom da šire njegov uticaj. Pominje se čak i mogućnost različitih završetaka u zavisnosti od izabranog puta. Teritorije su podeljene na one pod uticajem Ahrimana i one pod vladavinom Ormazda.

Za razliku od dosadašnjih igara iz ovog serijala, u novom Princu ćete se uvek boriti sa jednim, eventualno dvojicom protivnika istovremeno, ali te borbe će trajati mnogo duže i biće teatralnije prikazane. Protivnici bi trebalo da poseduju napredni AI tako da neće biti dovoljno samo da mašete mačem u nadi da ćete ih kad-tad pogoditi, već ćete morati da kombinujete udarce kao i pomoć Elike, a kod nekih tvrdokornih ćete čak morati da izvedete nekoliko kombinovanih napada sa oba lika. Jedan od trailera za ovu igru prikazuje deo jedne od ovih borbi i fantastični kombinovani napad Princa i njegove prelepe partnerke. U spisku najavljenih stvari stoji i mogućnost izvođenja složenih akrobacija kombinovanjem oba lika. Pored toga, Elika bi trebalo da pomaže u rešavanju kompleksnih logičkih problema. Ako se izgubite u novom otvorenom svetu igre Prince of Persia, nema potrebe da tražite dalje od vaše saputnice. Treba samo da zatražite od nje da



Prelepa Elika

Zamislite situaciju: penjete se na planinu držeći se samo rukama za ivicu dok prelazite na drugu stranu litice, a Elika vas prati. Ali šta ako odlučite da se vratite? Da li će vam Elika zasmetati? Ne, nikada. U ovoj situaciji ona će se otpustiti, a glavni junak će je jednom rukom uhvatiti, lagano zanjihati i baciti iza sebe gde će se ona ponovo uhvatiti za ivicu. I ne brinite se mnogo za nju jer, iako je ljudsko biće, Elika ne može da umre.

Trenutak zabeležen neposredno pre smaknuća spodobe

Akrobatske sposobnosti princa značajno su poboljšane

baci magiju koja će vas usmeriti do cilja. Očigledno je razvojni tim shvatio da princeza iz prethodnih delova može da ima veću funkciju od epizodne uloge.

Dosadašnje igre su kombinovale borbu, akrobacije i rešavanje logičkih problema. Četvrti deo će akcenat baciti na akrobacije, odnosno povratak korenima. To, ipak, ne znači da neće biti drugih elemenata, ali će oni biti zastupljeni u osetno manjoj meri u odnosu na akrobacije.

Novi Prince of Persia koristiće engine Ubisoftovog hita Assassin's Creed u kombinaciji sa Cel-Shaded izgledom koji u stvari i daje taj stripovski šmek igri. Veći deo igre odvijaće se na otvorenom, pa ćete imati priliku da vidite kako, na primer, vetar kovitla pesak ili crni pepeo koji simbolizuje Ahrimanovu korupciju.

Kombinacija fantastičnog enginea, prelepe grafike, veoma dobre priče, gomile zanimljivih elemenata i pratnje prelepe, inteligentne i korisne saputnice predstavlja dobitnu kombinaciju sa zagarantovanim uspehom.

S obzirom na to da je priča potpuno nova, postoji velika šansa da će ova igra privući i veći broj novih igrača.

Prince of Persia

ŽANR: 3D Arkada
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 4. kvartal 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Možemo samo da se nadamo da neće biti fatalnih grešaka u završnici koje će upropastiti potencijalnu igru godine.

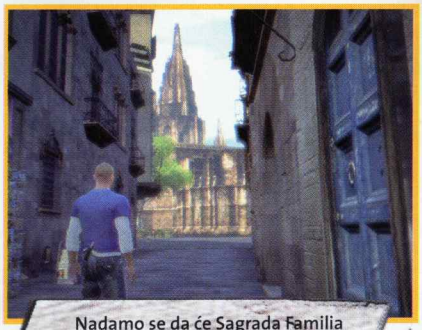
Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360

WHEELMAN

Nema mnogo lepših stvari u životu od paljenja guma po ulicama Barselone. Pitajte Vina Diesela!

Unrealov engine biće zadužen za vizeulni spektakl i lepotu grafike


Nadamo se da će Sagrada Familia preživeti Dieselovu posetu Barsi

Prokleto spori Španci! Znaju samo fudbal da igraju...

Vin Diesel nije novajlija u svetu video igara. Mnogi su mu se smejali kada je osnovao kompaniju za njihovu izradu, i najavio Chronicles of Riddick, međutim, ovaj naslov je prošao odlično i kod kritike i publike, uverivši jednog od najpoznatijih akcionih heroja današnjice da razume potrebe i ukus igrača. Wheelman je ipak zamišljen totalno drugačije i, što je prilično važno, nije direktno povezan sa istoimenim filmom na kojem glumac trenutno radi. Ovo ostvarenje nekako je najlakše poistovetiti sa Driver serijalom, koji je poslednjih godina praktično otišao u zaborav.

Priča vas stavlja u ulogu američkog tajnog agenta koji pokušava da se infiltrira kao vozač u razne kriminalne organizacije koje "operišu" po Barseloni, penjući se u njihovoj hijerarhiji. S obzirom na to da je u pitanju grad izuzetne arhitekture, odluka razvojnog tima da u njega smeste celokupnu radnju je za svaku pohvalu, ne samo zbog lepote, nego i kao preko potrebno osveženje posle jurcanja američkim metropolama na koje smo navikli do sada. Najvažnija odlika Wheelmana ipak su njegove misije, koje ćete u 80 % slučajeva obavljati za volanom raznih vozila. Preostalo vreme provešćete na nogama i to uglavnom kada je potrebno da se sa nekim lično obračunate. Kako trenutno stoje stvari, dobićemo ukupno 24 glavna zadatka i nešto preko 100 opcionih, većinom koncipiranih kao mini-igre. Jedan od najzanimljivijih je svakako onaj u kojem je potrebno za nekoliko minuta uništiti deo grada koji je pod kontrolom rivalskih bandi, recimo, prolaskom kroz bašte kafića, izloge i slično. Kako biste ipak imali neki definisan cilj, igra će vam svakih 30 sekundi sugerisati šta bi trebalo da uništavate, da biste dobili posebne bonuse i lakše došli do ogromnog broja poena. Svoje najbolje rezultate potom možete postaviti na Internet, i uporediti sa ostvarenjima drugih igrača. Interesantno deluje i Hot Potato, u kojem je cilj da za limitirano vreme prenesete što više kofera sa jedne na drugu lokaciju, gde ste primorani ne samo da vozite što čistije, nego i da pronalazite prečice i bolje upoznate taj deo grada.

Treba li to uopšte napominjati, ali poznata tehnika branik-u-vrata je ovde od izuzetne koristi, mada se efektivnost umnogome menja u zavisnosti od toga da li ste za upravljačem motora, automobila ili kamiona. Nažalost, AI protivnik je za sada najveća nepoznanica, tako da nam samo ostaje nada će biti urađen kako treba.

Za grafičku podlogu ne treba brinuti, jer ona koristi odlični Unreal 3 Engine. Cilj razvojnog tima je da učitavanja potpuno eliminiše, ili smanji na minimum, što će posebno značiti vlasnicima konzola. Kao što je običaj kod današnjih višeplatformskih igara, među njima će biti samo minimalnih razlika, ali bi PC igrače trebalo da obraduje podatak da će kontrolni sistem biti prilagođen mišu i tastaturi uz, nadamo se, opcionu podršku za džojpede. Osim pomenute mogućnosti da kačite svoje najbolje rezultate na Internet, o režimu za više igrača za sada nema nikakvih nagoveštaja.

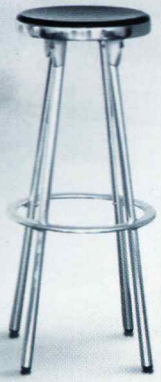
Wheelman

ŽANR: akciona vožnja
IZDAVAČ: Midway
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: jesen 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Iako pozajmljuje dosta elemenata iz Drivera, Wheelman deluje prilično sveže. Konačan utisak će, ipak, zavisiti od kontrolnog sistema koji još nije demonstriran.

Meet Miss July

MERCEDES PARELLADA



Age: 26
Occupation: Bus driver
Lives: Amsterdam

What kind of men do you like?
I love soldiers. I love men in uniform carrying big guns, it's so hot. There is something about how they are so put together which makes me want to get them all dirty.

Any hobbies?
Gold, I love gold. Gold jewellery, gold forks, gold miniature dogs, gold anything. I need a man who's loaded to fulfill my golden fantasies. There are so many gold things I want, like my underwear made of gold.

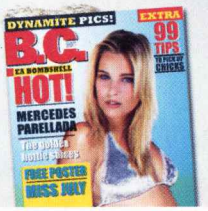
What's your favourite book?
I'm reading a book called, "Lonely Soldier." It's about a soldier who falls in love with a stripper from another country while at war. Her family won't let him see her because of the war.

What is a turn on?
Explosions. I love it. It's just pure power. I don't like blowing things up. But I love watching a man do it. It's so hot, it's like he's saying to me, "BAM, I will destroy you lady with my explosive love." It drives me crazy.

What are turn offs?
Men who don't blow stuff up.

What are your plans for the future?
I'd love to enlist in the army. People tell me I have a sweet voice and I think I'd be a great dispatch girl. And I could meet lots of manly soldiers and see nice explosions.

Full pictorial in next month's issue of B.C.



PLAYSTATION 3

16+ www.pegi.info

EA DICE

YOU'RE IN BAD COMPANY NOW

Create your own rules. Blow up almost anything using tactical destruction. And take whatever you want with three of your closest, morally challenged friends.

© 2008 EA Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield: Bad Company and the DICE logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AB in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

extreme CC Extreme CC je autorizovani Electronic Arts distributer

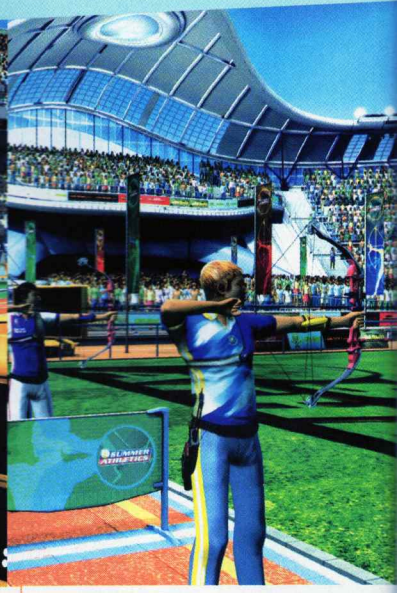
tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230 · www.extremecc.co.yu

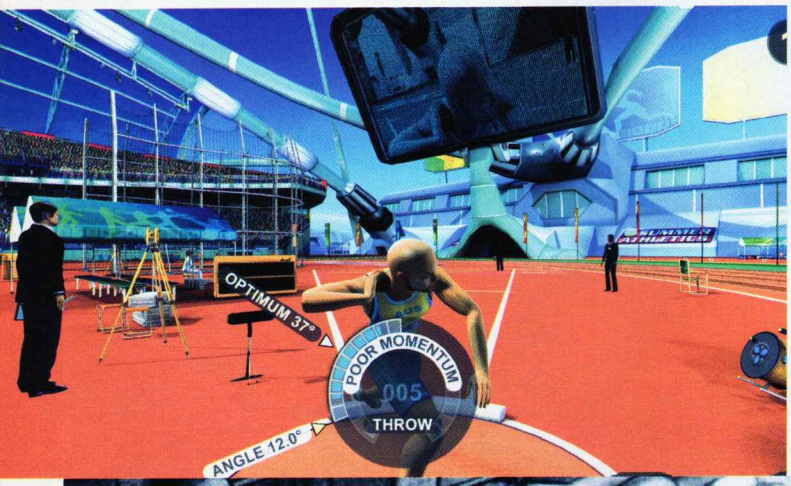
pc 360 ps2 wii

SUMMER ATHLETICS

Dolazi li dan kada ćemo dobiti pristojnu olimpijsku simulaciju?

Za obaranje rekorda potreban je dobar tajming

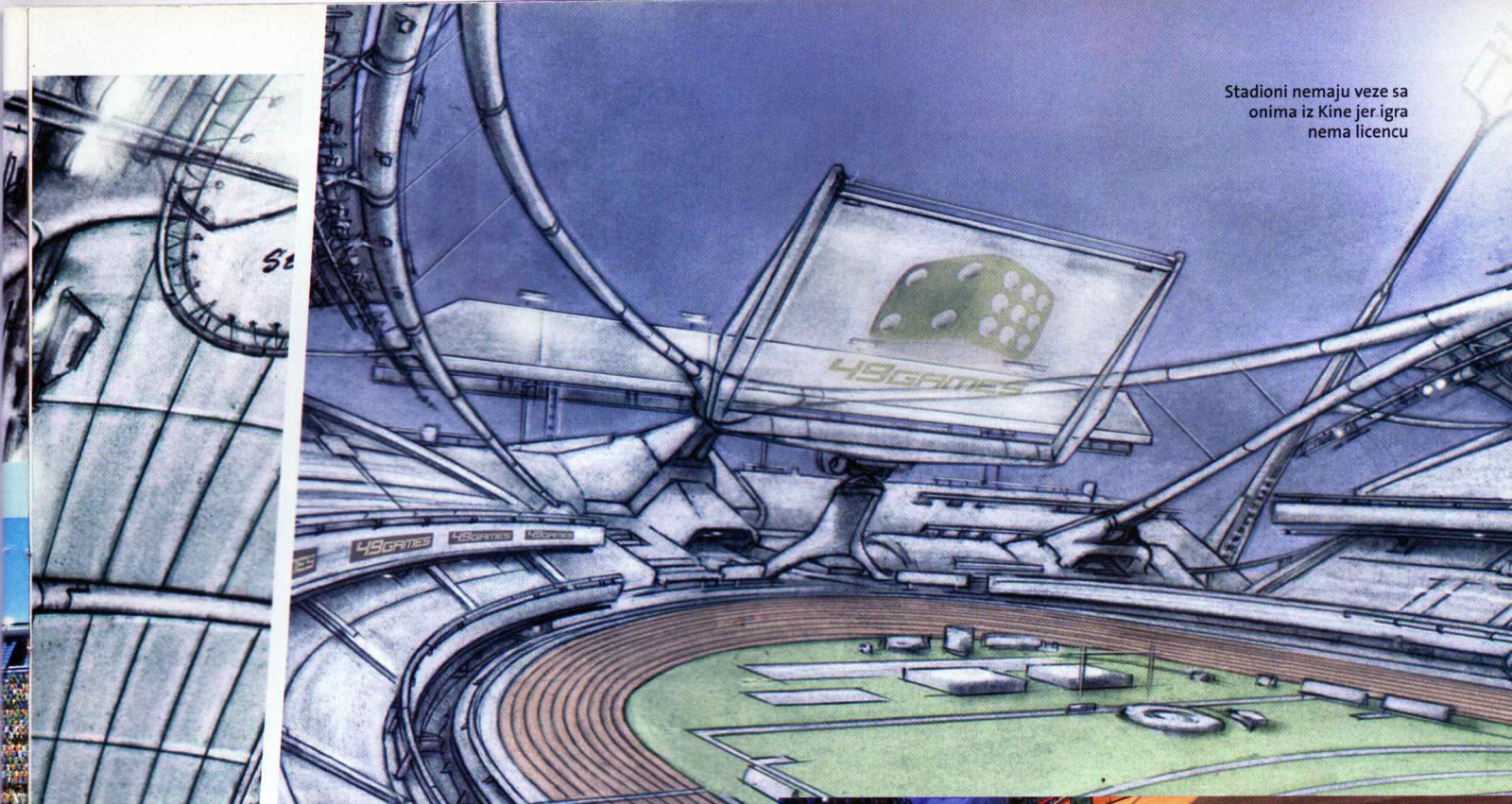




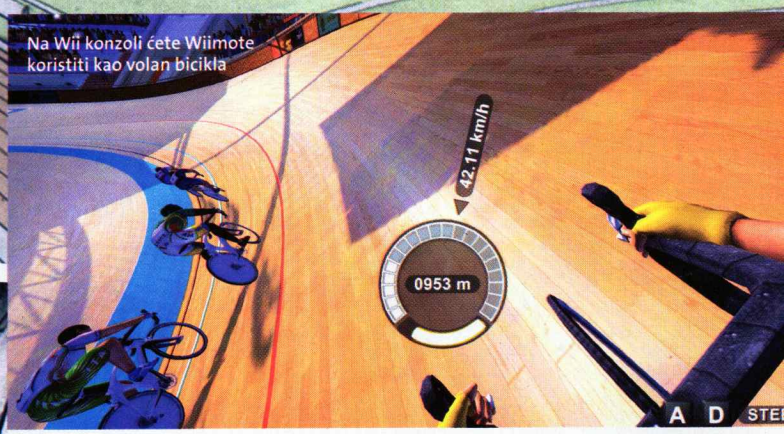
Jedna od zanimljivih opcija biće Turbo-boost kojom ćete praviti neverovatne rezultate. Doping?

Hamburški 49 Games već nam je dobro poznat po ostvarenjima čija su tema, po pravilu, individualni zimski sportovi. Ako ste čitali opise neke od njihovih igara u našem časopisu (poslednja u nizu bila je RTL Winter Sports 2008 Ultimate Challenge), primetili ste da je reč o naslovima iz budžetske kategorije, koje odlikuju prosečna grafika i zvuk (u najboljem slučaju), slab sadržaj i, naravno, potpuno odsustvo bilo kakve licence. Već sam naziv njihovog najnovijeg dela jasno sugeriše da je najveći razlog za njegovo objavljivanje predstojeća Olimpijada u Pekingu, ali se čini da je ovoga puta razvoju posvećena znatno veća pažnja nego ikada ranije, bez cilja da se samo otme novac neinformisanim kupcima. Da li su razlog porazne kritike ili to što će Summer Athletics morati da se takmiči sa zvaničnom igrom Igara (Beijing 2008), tek, u njemu će se naći čitavih 26 disciplina, što je prilično impresivna brojka, iako konkurencija iz Sege ima devet više. Sve su raspoređene u sedam različitih grupa, u koje spadaju plivanje (prsno, leđno, slobodnim stilom, leptir, štafeta), skokovi u vodu, skakačke (skok s motkom, skok uvis, skok udalj, troskok) i bacačke discipline (kugla, disk, kladivo), trčanje (sprint i srednje pruge), odnosno streljaštvo i biciklizam.

Velika većina ovakvih igara ima problema sa kontrolnim sistemom, jer se on gotovo uvek svodi na besomučno ritmičko pritiskanje tastera, što ne samo da je naporno, već nije ni preterano zabavno. Bazične discipline poput trčanja i dalje će biti osmišljene po tom principu, ali autori ističu da će većina ipak zahtevati



Stadioni nemaju veze sa onima iz Kine jer igra nema licencu



Na Wii konzoli ćete Wiimote koristiti kao volan bicikla

Pre takmičenja, svaku plivačicu morate detaljno dermatološki pregledati

preciznu analognu kontrolu, pa je stoga PC verzija prilagođena Xbox 360 džojpedu. Najsrećniji će verovatno biti vlasnici Wii sistema, jer su u potpunosti implementirane motion sensor funkcije Wiimotea.

Ako je to uopšte potrebno napominjati, sve lokacije i sportisti potpuno su fiktivni, pa preostaje da ih kreirate iz skromnog editora, podešavajući parametre poput boje kože, kose i slično, ali će, naravno, biti dostupne i već predefinisane atlete iz ukupno 16 zemalja.

Osim standardnog moda u kojem ćete do mile volje moći da se takmičite u pojedinačnim disciplinama na četiri nivoa težine (u arkadnom ili simulacijskom režimu), na izboru će biti karijera, nadamo se realizovana mnogo bolje nego u Winter Sportsu 2008, gde je predstavljala samo niz pojedinačnih izazova koji brzo dosade. Ovde ćete preuzeti ulogu početnika kojeg treba provesti kroz nekoliko liga dok ne stignete do najvišeg ranga i dobijete status superzvezde.

Grafičkim rešenjima najzadovoljniji će biti vlasnici Xbox 360 sistema, dok će PS2, Wii i PC verzija deliti identičan engine, što baš i nije najpametnije rešenje. Borilišta, i pored svih ograničenja, izgledaju lepo, baš kao i publika kakvu nemaju ni neke poznate sportske simulacije, dok akterima nije posvećena tolika pažnja, mada im je animacija pokreta sasvim solidna.

S obzirom na to da je, kao što rekosmo, u pitanju proizvod koji se od starta prodaje po prilično niskoj ceni od 30 evra, klasičan online multiplayer nije uopšte najavljen, već će biti ograničen na do maksimalno četiri igrača na jednom računaru/konzoli.

Treba biti iskren i reći da ni od ovog, kao ni od desetine sličnih ostvarenja koja su se pojavila u prethodnim godinama ne treba očekivati bogzna šta, naročito nakon prethodnih izdanja 49 Gamesa. Ipak, u slučaju da kontrolni sistem bude solidan, a karijera pristojno realizovana, moguće je da svi budemo prijatno iznenađeni i posvetimo mu pažnju barem tokom ovog leta.

Summer Athletics

ŽANR: Sport
IZDAVAČ: dtp Entertainment
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 4. jul 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Deluje bolje od svega što je do sada izbacio 49 Games, ali to i nije veliki kompliment.

Tekst: Vladimir Dolapčev

Teslina tehnologija i dalje je vrlo snažno zastupljena

Pomorske jedinice konačno se vraćaju na velika vrata

Svoju bazu bez problema možete postavljati na vodene površine

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

Otkačene jedinice? Tu su! Superbrzo izvođenje? Prisutno! Fenomenalna grafika? Apsolutno! Red Alert 3 je sve ono što od njega očekujete!

Zaista je teško odoleti šarmu Red Alerta. Ovaj serijal među igračima stekao je kultni status ne samo zahvaljujući brzom gameplayu, već i zaista vrlo specifičnom i uspelom humoru, demonstriranom kroz vrlo kreativne jedinice i nezaboravne full motion video sekvence između misija. Iako je od poslednjeg nastavka, odnosno njegove ekspanzije (Yuri's Revenge), prošlo čitavih sedam godina, autorski tim potrudio se da i u ovom trećem delu očuva duh prethodnika i, po dosadašnjim demonstracijama koje smo imali prilike da vidimo, deluje da će uspeti u svojoj nameri.

Kao i uvek, priča je više nego ćaknuta. Da podsetimo: Red Alert je smešten u alternativni univerzum, u kojem se nikada nije "desio" Drugi svetski rat jer ga je sprečio Albert Ajnštajn vraćanjem kroz vreme i eliminacijom Hitlera, stvorivši tim činom drugu supersilu, Sovjete, sa kojima će Zapadna Alijansa voditi dugogodišnji rat. Videvši da je poraz neminovan, sada iz Soviet Unione putuju u prošlost da bi ubili genijalnog naučnika i time još jednom preokrenuli tok istorije. Međutim, željeni efekat izostaje jer se na ovaj način otvara put za nastanak nove opasnosti – Imperije sa Istoka. Činjenica da ćete sada biti u sukobu sa dve strane sigurno će značajno uticati na strategijski prilaz borbi. Ipak, čak i da nije uveden treći protagonista, Red Alert 3 imao bi sasvim dovoljno novina da se učini svežim. Najvažnija promena u izvođenju tiče se aktivnosti na vodenim površinama – ogroman broj jedinica sada je amfibijskog karaktera, što znači da može da funkcioniše podjednako dobro i na kopnu i u moru, u zamenu za nešto slabiju efektivnost u poređenju sa onima koje su specijalizovane za samo jedan tip terena. Ovo se ne odnosi jedino na borbene snage – fabrike i postrojenja takođe možete postavljati "na mokrom" ako za to ima potrebe. Ideja razvojnog tima jeste upravo da se kombinuju oba pristupa, tako da protivnika, kad god je to moguće, napadnete sa svih strana. Treba li reći, mnoštvo novih jedinica (biće ih ukupno čak 70) osmišljeno je krajnje maštovito, od inteligentnih delfina, do oklopljenih medveda (!), preko nekakvih paukolikih robota izviđača koji mogu da se kreću u ogromnim skokovima. Sovjeti će dobiti veliku pomoć u obliku Natashe Volkove, folk pevačice i komandosa koja je izuzetan snajperista. O imperiji Zemlje izlazećeg sunca za sada se zna daleko najmanje, mada je izvesno da će njihovi regruti biti zasnovani na fenomenima lokalne kulture, poput ogromnih robota koji mogu da menjaju oblik, do japanskih devojčuraka sa posebnim psihičkim sposobnostima. Fenomenalna vest je i da ćete moći da prelazite celokupnu kampanju u tandemu sa još jednim igračem, a u suprotnom, ulogu saveznika preuzeće AI.

Zasnovan na i dalje izuzetno kvalitetnom engineu koji je pokretao sjajni C&C3, Red Alert 3 izgleda odlično. Objekti su izuzetno detaljni i podložni deformaciji, animacija je zadivljujuća, a boje, već tradicionalno, vrlo jarke, što dodatno naglašava komični ambijent igre. Ovo se podjednako odnosi i na PC i Xbox 360 verziju, koje se osim rezolucije neće razlikovati ni po čemu.

Nažalost, sudbina muzičke komponente totalno je nepoznata jer je kompozitor Frank Klepacki, koji nam je podario mnoge nezaboravne teme poput Hell Marcha, sada zaposlen u drugoj kompaniji, što gotovo u potpunosti isključuje mogućnost njegovog angažovanja.

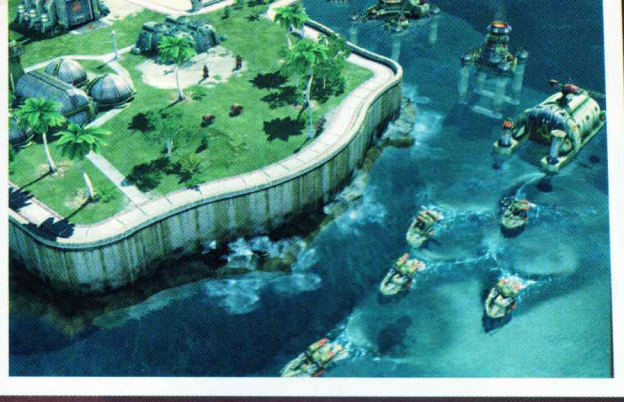
Poslednja (ali ne najmanje važna) komponenta na kojoj je rad počeo tek u aprilu jeste snimanje filmskih sekvenci. Možda zbog toga i ne čudi podatak da je od glumaca za sada predstavljen samo profesionalni MMA borac Gina Carano koju znamo kao Crush u "Američkim gladijatorima", u ulozi već pomenute Natashe Volkove.

Još je u povoju multiplayer komponenta i za sada nije u fokusu, ali je najavljen program beta testiranja koje će biti otvoreno za sve koji su kupili Kane's Wrath ili specijalnu ediciju Command & Conquera 3 pre 15. septembra, što znači da još uvek imate šanse da im se priključite. U svakom slučaju, to deluje kao dobar način da prekratite čekanje na finalnu verziju čiji izlazak još uvek nije preciziran.

Command&Conquer: Red Alert 3

ŽANR: RTS
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: krajem 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Nova frakcija i veći fokus na borbu na vodi, uz sve ono što smo i ranije voleli kod Red Alerta, garantuje još jednu sjajnu igru u serijalu



Grafička rešenja su izvanredna, ali i pored toga hardverska zahtevnost biće na nivou C&C3

U igru je ubačeno mnoštvo novih otkačenih jedinica, ali većina njih još nam nije prikazana

Atraktivna Natasha Volkova biće veliko pojačanje za Sovjetsku stranu, i pravi pandan Tanyi

Mnoge jedinice su amfibijskog karaktera, sposobne za borbu na svim vrstama terena

Tradicionalno sakupljanje resursa preduslov je za sve dalje akcije

Očekujte da Red Alert 3 bude brz koliko i njegovi prethodnici

pc ps2 ps3 360 wii nds

QUANTUM OF SOLACE

007™

Umesto da pije martini i zavodi devojke, James Bond više voli da raspali po negativcima i digne koju zgradu u vazduh

Pošto je EA Games izgubio prava na igre iz franšize James Bond, a tu odgovornost preuzeo Activision, možemo očekivati neke promene. S obzirom na to da su novi James Bond filmovi više orijentisani na suvu akciju, igra bi trebalo da prenese taj doživljaj igračima.

Quantum of Solace (mora se priznati da je ime prilično stupidno) koristiće engine igre Call of Duty 4, mada će kombinovati izvođenje iz prvog lica sa elementima koji će biti u trećem licu. Ova igra trebalo bi da pruži potpuni osećaj da se nalazite u koži jednog od najprestižnijih tajnih agenata svih vremena. Igra će kombinovati delove iz prethodnog filma Casino Royale, kao i novog Quantum of Solace, koji bi trebalo da sa pojavi u bioskopima ove jeseni.

Novi James Bond, za razliku od prethodnika, nema problema u upotrebi prekomerne sile za rešavanje problema, tako da se njegov pristup i ne može baš nazvati suptilnim. Zato u igri možemo očekivati masivne okršaje, gde ćete se boriti sa više protivnika istovremeno uz upotrebu svih gadžeta koji su vam na raspolaganju. AI protivnika bi trebalo da bude na visokom nivou, gde će se njegova težina ogledati u upornosti i međusobnoj organizaciji, a ne u tome da mogu da izdrže više direktnih pogodaka i da je njihovo oružje jače. Protivnici će se dovikivati međusobno razmenjujući informacije o vašem trenutnom položaju, što će rezultirati time da će jedan deo neprijatelja da fokusira paljbu prema vašem zaklonu, dok će drugi pokušati da vas zaobiđu (mada se mora uzeti u obzir da je gomila razvojnih studija najavljivala napredni AI u svojim igrama ali, nažalost, jako malo ih je to i ostvarilo). Ipak, pošto je u pitanju tajni agent, neke situacije rešavaćete po klasičnom Splinter Cell šablonu. Šunjanje, tiho onesposobljavanje protivnika i slično, samo su deo radnji koje ćete raditi. U raznim situacijima, kao što je penjanje po merdevinama, šunjanje po krovu, kao i kada se sakrijete iza zaklona, kamera se prebacuje u treće lice čisto da biste videli da je reč o Jamesu Bondu, a ne o nekom generičkom liku. Postoje i situacije tipične za neke igre sa konzola u kojima morate brzo pritiskati određene tastere da biste pravilno izvršili neku akciju (jedan od primera je God of War). Prvi takav momenat jeste čuvena trka po kranovima i krovovima sa početka filma Casino Royale.

Quantum of Solace trebalo bi da bude nabijen akcijom sa gomilom masivnih eksplozija i kroz igru trebalo bi da iskusite sve značajnije delove iz oba filma. Grafika bi, po do sada viđenom, trebalo da bude stvarno dobra, sa gomilom efekata kao što su teatralni uglovi kamera koji će bolje dočaravati dramatične situacije i realno prikazane lokacije na kojima se igra odvija (Crna Gora, Venecija, Bolivija i Austrija).

Iako skriptovane, borbe bi trebalo da budu pune neočekivanih preokreta, kao i momenata u kojima ćete morati brzo da odreagujete ako hoćete da preživite. Setite se samo okršaja u Veneciji na stepeništu zgrade koja se urušava i tone. U većini misija imaćete utisak da ste sami, ali biće i onih u kojima ćete biti na vezi sa drugim MI6 agentima, a razgovori će se uglavnom svoditi na to da ćete im vi govoriti da prestanu da pričaju jer vas ometaju u akciji.

Jesen ove godine donosi gomilu dobrih naslova, a da li će se Quantum of Solace izdvojiti kvalitetom... videćemo.

Quantum of Solace

ŽANR: First/third person shooter
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: jesen 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Quantum of Solace trebalo bi da donese pravo osveženje serijalu igara o Jamesu Bondu, jer je najavljeno mnogo interesantnih elemenata, ali moraćemo sačekati jesen da se uverimo u to.

Bondovo igralište

Već smo navikli da okruženje u kojem obitava čuveni tajni agent mora biti ekskluzivno i luksuzno. Stoga su animatori koji rade na ovoj igri imali pune ruke posla da dočaraju autentičnu atmosferu iz filma, prenoseći originalne lokacije prvo na radne skice (slike levo) da bi kasnije od njih dobili 3D modele koji deluju zaista fascinantno (slika desno). Dakle, što se tiče grafike, James Bond će se osećati kao kod kuće. A da li će i Bond devojke biti tako lepo modelovane, nije nam još uvek poznato...

Obračun na ulicama, odnosno, kanalima Venecije

Nismo znali da Daniel Craig ima tako malu glavu. Ili je puca tako velika?

Dobro došli u kazino Royal u Crnoj Gori

Zaljubio sam se. Uzeli su mi dozvolu za ubistvo. Dosta mi je svega!

James Bond voli i od nazad...

Ničim izazvana eksplozija.

Gears of War fazone pokupio je i Bond. James Bond.

Kada će stići...

Golden Axe: Beast Rider

Stariji igrači znaju o čemu se radi. Mlađi će biti oduševljeni novim akcionim RPG-om

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

Capcom sprema novu unapređenu verziju legendarne borilačke igre spremne da se "potera" na 1080p

Yakuza 2

Nastavak akcione igre za PlayStation 2 smeštene na ulicama Tokija i Osake

Crash Bandicoot: Mind over Mutant

Pomozite Crashu i njegovim prijateljima da stanu na put zločestom Neo Cortexu koji, začudo, želi da osvoji svet

Datumi izlaska važe za evropsko tržište

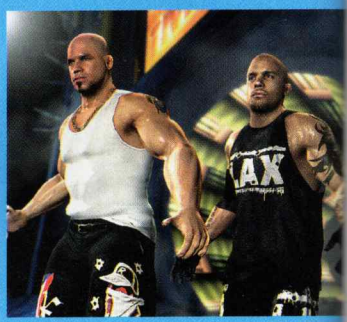
			pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
50 Cent: Blood on the Sand	avantura	jesen 2008.							
A Vampyre Story	avantura	26. septembar							
American McGee's Grimm	avantura	jul 2008.							
Bangai-O Spirits	logička	avgust 2008.							
Battlefield Heroes	FPS	treći kvartal 2008.							
Beijing 2008	sportska	treći kvartal 2008.							
Bionic Commando Rearmed	akcija	drugi kvartal 2008.							
C&C: Red Alert 3	RTS	četvrti kvartal 2008.							
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	RTS	29. avgust 2008.							
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	platformska	jesen 2008.							
Crisis Core Final Fantasy VII	akcioni RPG	20. jun 2008.							
Crysis Warhead	akcija	jesen 2008.							
Dead Space	survival	31. oktobar							
Devil May Cry 4	akcija	leto 2008.							
Fallout 3	RPG	jesen 2008.							
Far Cry 2	akcija	jesen 2008.							
Football Manager Live	sportska	jun 2008.							
Fracture	shooter	leto 2008.							
Gears of War 2	shooter	novembar 2008.							
Ghostbusters	akcija	jesen 2008.							
Golden Axe: Beast Rider	akcioni RPG	septembar 2008.							
Guitar Hero: Aerosmith	muzička	jul 2008.							
Guitar Hero: On Tour	muzička	treći kvartal 2008.							
Heist	akcija	jul 2008.							
Heroes of Might & Magic Kingdoms	strategija	drugi kvartal 2008							
Left 4 Dead	shooter	oktobar 2008.							
Legendary	FPS	treći kvartal 2008.							
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	avantura	jesen 2008.							
LittleBigPlanet	platformska	oktobar 2008.							
Mercenaries 2: World in Flames	akcija	5. septembar 2008.							
Midnight Club: Los Angeles	trkačka	12. septembar 2008.							
NBA Ballers: Chosen One	sportska	jun 2008.							
PlayStation Home	virtual life	četvrti kvartal 2008.							
Prince of Persia 4	akcija	četvrti kvartal 2008.							
Prototype	akcija	četvrti kvartal 2008.							
Pure	trkačka	jesen 2008.							
Rise of Argonauts	akcioni RPG	jesen 2008.							
Resident Evil 5	survival	četvrti kvartal 2008.							
Resistance 2	shooter	novembar 2008.							
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	akcija	29. avgust 2008.							
Saints Row 2	borilačka	26. avgust 2008.							
Silent Hill: Homecoming	survival	septembar 2008.							
SingStar Vol. 2	muzička	leto 2008.							
Smash Court Tennis 3	tenis	jun 2008.							
Sonic Unleashed	platformska	treći kvartal 2008.							
Soulcalibur IV	borilačka	31. jul							
Space Siege	akcioni RPG	treći kvartal 2008.							
Spore	simulacija	5. septembar 2008.							
Star Wars: The Force Unleashed	akcija	19. septembar 2008.							
Summer Athletics	sportska	jul 2008.							
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	borilačka	leto 2008.							
Super Swing Golf	golf	27. jun 2008.							
The SimCity Box	strategija	leto 2008.							
The Lord of the Rings: Conquest	akcija	jesen 2008.							
Tiger Woods PGA Tour '09	golf	avgust 2008.							
TNA iMPACT	borilačka	septembar 2008							
Tom Clancy's HAWX	akcija	septembar 2008.							
Tomb Raider: Underworld	akcija	četvrti kvartal 2008.							
Too Human	akcioni RPG	29. avgust 2008.							
Velvet Assassin	akcija	oktobar 2008.							
Yakuza 2	akcija	septembar 2008.							
WoW: Wrath of the Lich King	MMORPG	kraj 2008.							

Rise of Argonauts

Kombinacija grčke mitologije i akcionog RPG-a ne može da ne valja

The Lord of the Rings: Conquest

Pandemic radi na novoj igri smeštenoj u univerzum Gospodar prstenova



TNA iMPACT

Ovo je prvi pokušaj Midwaya da se oproba u TNA rvačkom serijalu. Videćemo da li će uspeti

Tom Clancy's HAWX

Vazdušni okršaji po prvi put smešteni u Tom Clancy serijal

MTV Adria d. o. o., Njegoševa 19, 11000 Beograd, Srbija

NEWS

RAZARAČI ZVEZDA NA NETU

Sećate li se poznatih klasika u svemiru, kao što su Elite, Wing Commander ili Freelancer? U proteklih nekoliko godina malo je bilo igara ove tematike, međutim, stvari će se promeniti. Jumpgate Evolution ponovo će astronautima otvoriti mogućnost da dosegnu zvezde, i to u naučnofantastičnoj online role-playing igri. Sa prelepom grafikom, ovaj naslov pružiće vam mogućnost da se oprobate u svemiru u različitim ulogama: trgovca, svemirskog pirata ili borbenog pilota. Jumpgate Evolution pojaviće se već ove zime za PC.

A OD KUMA...

Direktor EA potvrdio je da kompanija planira da objavi Godfather II, nastavak popularne akcione igre iz 2006. Po rečima Johna Riccitiella, novi Godfather biće poptuno u stilu GTA IV, što nije neočekivano. Imajuću u vidu da je prvi deo igre izašao za sve platforme, sem za NDS, nadamo se da će i ovog puta biti isti slučaj.

DRIVER PONOVO VOZI

Kako prenosi BBC, Ubisoft radi na novom delu igre Driver. Posle kupovine licence za Drivera i Reflections studija od Atarija za 19 miliona dolara, Ubisoft je rešio da napravi "potpuno novu verziju igre". U prilogu BBC-ja, razvojni tim prezentovao je automobile koji su detaljno modelovani, i u eksterijeru i u enterijeru, pa bi tako sudari trebalo da izgledaju spektakularno.

ALIEN RPG

Sega je objavila da renomirana razvojna kuća Obsidian Entertainment, koji je zaslužan za KOTOR II i NeverWinter Nights 2 igre, radi na novom RPG-u smeštenom u Alien univerzumu. Igra se razvija za PC, PS3 i Xbox 360 a jedino se zna da igra svakako neće izaći pre 2009. godine.

DIABLO III

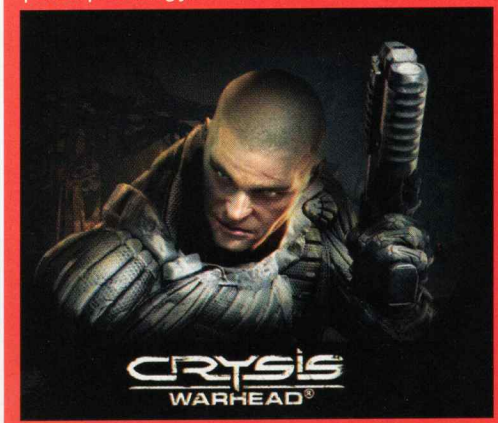
Na ovogodišnjoj Blizzard-ovoj prezentaciji novih igara, Worldwide Invitational u Parizu, pored očekivanih najava za WoW: Wrath of the Lich King i Starcraft 2, Blizzard je zvanično objavio da se uveliko radi na igri Diablo III. Znači naši snovi su se ipak obistinili. Ovo više nisu glasine niti prvoaprilske šale i nema više potreba za potpisivanjem peticija, stvarno ćemo imati prilike da zaigramo Diablo III.

Zasad su predstavljene dve klase (još se ne zna ni koliko će ih biti) od kojih je jedna dobro poznati Barbarian a druga je novi Witch Doctor. Mapa na kojoj će se odvijati igra je mnogo veća a ono što će obradovati sve fanove je postojanje grada New Tristram. Tamo će vas dočekati sada već legendarni mudrac Deckard Cain sa čuvenom rečenicom "Stay awhile, and listen?"

Ono što možemo očekivati su neverovatni obračuni sa ogromnim bossovima, kooperativni mod, muški i ženski modeli svih klasa kao i prelepa grafika koja je i dalje delimično izometrijska ali prilično podseća na WoW.

I pored toga što je u pitanju rana faza projekta i to da očekivani datum izlaska još nije poznat, sama činjenica da će se pojaviti i da iza toga stoji čuveni Blizzardov tim dovoljna je da konačno možemo mirno da spavamo.

Plan Cryteka je da od Crysis priče napravi trilogiju



CRYTEK NAJAVIO CRYSIS WARHEAD

Obucite nanosuit vodnika Sykesa i doživite iskustvo paralelno sa onim iz originalne igre. Posle nagađanja, kako bi se mogla zvati ekspanzija za popularnu Crytekovu igru (Crysis Wars, World in Crysis), sada je stvar postala zvanična – igra će se zvati Crysis Warhead. Iako nije poznato kada će igra biti završena, nije sasvim jasno ni za koje platforme će se pojaviti. Crytek je izjavio da je njihov CryEngine 2 spreman i za PlayStation 3 i Xbox 360, tako da će se verovatno pojaviti i verzije za next-gen konzole.

CALL OF DUTY 5 DOBIO IME

Najnoviji nastavak u Call of Duty serijalu zvaće se Call of Duty: World at War. Igra se razvija za PC, PS3, 360, PS2 i Wii u unapređenom Call of Duty 4 engineu.
World at War će, kao što je i najavljeno, biti ponovo smešten u okruženje Drugog svetskog rata. U ulozi Amera boraćete se protiv Japanaca na Pacifiku, a fokus igre je na invaziji sovjetskih snaga na Nemačku. Unapređeni engine dozvoliće još realističnija i destruktivnija okruženja a igrači će konačno imati mogućnost da rone. Za više informacija posetite www.callofduty.com gde možete pogledati i prvi trejler.

U sledećem broju ScreenFuna moći ćete da pročitate preview igre Call of Duty: World at War

Na sajtu screenfun.rs možete pogledati prve trejlere iz igre

Sačekajte jesen i novi deo PES-a

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Ima li nekoga ko je pomislio da PES za narednu godinu neće izaći. Naravno da ne. Eto, stiže nam Pro Evolution Soccer 2009, i to već ove jeseni za sve popularne platforme: PC, PS2, PS3, Xbox 360 i PSP. Wii verzija će uslediti naknadno.

Konami planira da napravi još realističniju simulaciju fudbala, poboljšavajući grafiku i izgled fudbalera na terenu. Po prvim screenshotovima može se zaključiti da igra izgleda pomalo retro, ali tek kada budemo videli neki ingame trejler, moći ćemo da zaključimo kakav je to potez povukao razvojni tim.

Tekst: Lazar Parić

A sada malo vi...

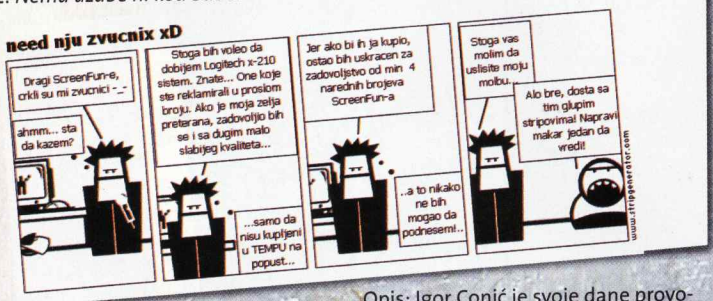
Pismo meseca

Ehej! Kao što vidite, navuk'o sam se na stripgenerator.com. Vrlo zanimljiva alatka, moram priznati! Ako vas zanimaju moji stripovi, možete ih pogledati na ovom sajtu: jebotenezajebavaj.stripgenerator.com. E, da, imam i nekoliko pitanja:
1) Da bi mi DoW Soulstorm normalno funkcionisao, treba li mi Dark Crusade?
2) Da li znate neki dobar sajt sa anime crtaćima, a da ne moram da se registrujem i sve to plaćam?
Mogli biste da proširite deo Surftipps i da malo pišete o zanimljivim programima... k'o u stara dobra vremena! =D

Marjan [zahvalan zavisnik]

Formula Vibration Feedback volan sa krilcima koja mogu da se podešavaju, kako bi volan bio stabilniji ako ga držite u krilu. Opremljen je sa 12 programabilnih tastera, menjačem, papučicama za gas i kočnicom, kao i forcefeedback tehnologijom

ScreenFun: Zanimljiva ti ta web adresa... Baš si imao inspiracije. Elem, džaba si crtao taj crtać pošto u ovom broju ne poklanjamo zvučnike već volan. Ali pošto si se potrudio, a mi smo po defaultu darežljivi i dobri, dobićeš ovo čudo pa se vozi po besvesti.
1. Ne treba ti Dark Crusade da bi igrao Soulstorm.
2. Nema džabe ni kod babe.



Sam u mraku sa Vistom

Ćao SFune. Video sam da na omotu igre Alone in the Dark piše da igra zahteva Windows Vistu dok na sajtu piše da radi i na XP-u. Da li znate da li igra može da se potera i na starom Windowsu?

Bigy

ScreenFun: Brzo po objavljivanju igre, Atari je uvideo grešku da je na omotima Alone in the Dark za evropsko tržište greškom napisano da igra zahteva Windows Vistu. Usledilo je brzo saopštenje za javnost u kojem se Atari izvinjava na propustu i obaveštava "poštovane igrače" da igra radi normalno i na Windowsu XP. Takođe, iz ovog saopštenja moglo se saznati i da igra zahteva online aktivaciju putem SecureROM-a. Više informacija na www.centraldark.com

Uradi sam

Prva igra iz moje produkcije: "Igor the Assassin from Hell".

Opis: Igor Conić je svoje dane provodio uređujući jedan od top računarskih magazina u svojoj zemlji i vodio naizgled sasvim običan život. Ali, ono što niko iz njegove okoline nije znao je da Igor od rođenja nosi beleg Ubice iz pakla. Ovo su uspavani vojnici koji će biti aktivirani kada pakao pokrene novu invaziju na Zemlju. Dan invazije je došao, sve ubice su aktivirane i njihove mete-su svi svetski vojni, ideološki, religijski i politički lideri. Ali, Igor nije u potpunosti aktiviran! Dobio je svoje moći iz pakla, ali je zadržao svoj zemaljski razum uz dodatak informacija o svemu što će se desiti i svim metama napada... Na njemu je da to zaustavi i spreči dolazak vladavine pakla na Zemlju
Features: Akcijom nabijena atmosfera uz gomilu pirotehnike i mature sadržaja. Delimična golotinja plus obezglavljivanje protivnika, kao jedini način da se ubije Ubica iz pakla. Grafika podržava sve najnovije grafičke standarde sa ekskluzivnom podrškom za još nenapravljeni DirectX11 i 11.1 zvuk. Igor redovno koristi svoje abilities mada mu je glavni adut summonovanje svojih avatara iz Wii konzole, koji se onda bore za njega kao i transformacija u Mega-Giga Super Maria naspram koga Godzila deluje kao tinejdžerka...

Vlada

ScreenFun: Ako prodamo prava Electronic Artsu za pravljenje nove igre na osnovu tvoje zamisli, setićemo te se. Ali, samo to. Setićemo te se.

Majmunisanje po Altairu

Dragi Screen Fune, rado bih vam poslao svoju sliku na kojoj se vidi da glumim Altaira iz Assasins Creeda, penjući se po drvetu kao neki majmun, nego, vi biste sliku prodali i obogatili se na moj račun. Ali, od tog sna nema ništa (možemo da se nagodimo za cenu!). Elem, imam i ja pitanja u rukavu:

1. Koje je trenutno bolje rešenje za igre: Novi Xbox 360 ili budža PC? (nisam smeo da instaliram na svoj PC Turok jer me je bilo strah da mu ne pregori i ono jedno njegovo jezgro!)
2. Da li se Xbox 360 može povezati na Internet?(daj bože!)
3. Koliko košta PS3? (ako je mnogo velika cena nemojte da je navodite da mi se otac ne šlogira)

Pozdrav od Revengera iz Prokuplja (po ne znam koji put)

ScreenFun: Šteta što nisi poslao sliku u kojem se majmunišeš kao Altair, ali ne zbog toga što bi mi na osnovu nje zaradili, već da bismo je objavili kao poster... i posle je prodali kompaniji Disney.
1. Budža PC je bolje rešenje. Ne plaši se za jezgro. Ono se može presaditi ako imaš dobrovoljnog davaoca. Doduše, nijedna operacija nije uspela, ali to ne znači da će poduhvat doživeti neuspeh i na tvom procesoru.
2. Xbox 360 se može povezati na Internet. Xbox Live servisi i slično. Nisi čuo za to?
3. PS3 košta oko 500 evra, ali svom ocu kaži da ćeš mu se skinuti sa grbače na duže vreme, a i da neće morati da te vodi na pecanje ili da igra sa tobom fudbal niti da upražnjava bilo kakve roditeljske aktivnosti. On će razumeti o čemu pričamo.

Letnji dani

Igore, kako prolaze prvi letnji dani u redakciji ScreenFuna? Ako mene pitate, ovde samo vrućinčina, dosada i relaksacija od naporne školske godine. U nadi da ćete napokon objaviti moje pismo, a pišem vam po ko zna koj put, pitaću vas nekoliko pitanja.
1. Da li postoji neka igra za PC vezana za američko rvanje i Formulu 1?
2. Pošto planiram da kupim novi komp, koji biste mi vi preporučili?
3. Da li postoje neki patchevi za FIFA 08 i PES 2008?
P. S. Mogli biste da povećate broj strana i postera, i da usput poklonite neku originalnu igru za PC.
Pozdrav od vašeg vernog čitaoca Tonija Montane iz Niša.

ScreenFun: Ovi letnji dani prolaze prilično teško u našoj redakciji. Pošto nam je klima crkla, a lepotice sa palminim listovima uzele godišnji, ostalo nam je samo da ograničimo upotrebu vazduha tokom radnog dana. Tako svaki saradnik sme da udahne i izdahne jedanput u 45, dok urednik ima pravo da to uradi na svakih 30 sekundi. Ipak, on je glavni i najviše troši.

Za heroje na gitari

Kakav ste vi to muzičar ako nemate propisnu garderobu i odgovarajući stajling? Stvari se mogu promeniti ako na broj 4357 pošaljte SMS sa prefiksom sfun ghero zajedno sa vašim imenom i prezimenom. Pet zvaničnih majica Guitar Hero III poklanja vam kompanija VideoTOP. Let's rock!

1. Slaba vajda i za jednu i drugu igru. Poštena wrestling simulacija za PC nije izašla već godinama, dok Sony poseduje ekskluzivna prava za izdavanje igara pod Formula 1 licencom, pa ih možeš naći samo na PlayStationu. Život baš može biti okrutan, zar ne?
2. Nisi nam rekao koji ti je budžet, ali svakako treba da baziraš svoju konfiguraciju na nekom Intel 8xxx procesoru, p45 ploči, 8800GT grafičkoj kartici, 2 GB memorije i napajanju od realnih 450-500 W.
3. Postoji tona patcheva i za jednu i za drugu igru. Gugluj malo, pa ćeš naći.

Daj, pa daj

Pozzz! Zdravo junaci! Pa, đe ste... Bla, bla, bla... Imam nekoliko pitanja za vas i jedan predlog.
1) Kada izlazi FIFA09 i kakva će biti?
2) Ima li nekih novosti o FarCry2?
3) Postoji li neki patch za Assasin's Creed?
4) Da li vam se dopada slika koju sam vam poslao?!

A sada predlog: dajte mi neki joystick, jer ne mogu da igram više Assassin's Creed na tastaturi i mišu.

Altair

1. FIFA09 će biti užas kao i svaka FIFA do sada. Hm, čekaj, gde je taj Backspace taster. Do vraga, zaglavio se. Nema veze. Izbrisaćemo ovo u prelomu. Dakle, FIFA09 će biti super i jedva čekamo da se pojavi 14. oktobra. Biće to veliki dan u našim gamerskim životima!
2. Ima novosti za FarCry 2. Otkazan je zbog prevelikog interesovanja i bojazni razvojnog tima da neće moći da ispuni sva očekivanja igrača bez obzira na to što se radi o potencijalno visokoprofitabilnom projektu. Razočaran? Ok, demant.
3. Tokom maja pojavio se patch 1.02 koji popravlja razne bagove kao što je crash prilikom jahanja u kraljevstvu i slično. Težak je oko 35 MB i možeš ga skinuti sa Ubisoftovog sajta.
4. Odlična je slika. Eto ti GTA4 za PS3! Što se tiče tvog predloga u vezi sa joystickom, on se odbija bez obrazloženja i bez prava žalbe. Pravni lek za dalju potražnju je izlišan.

Gamerka u pohodu

Poštovana redakcijo, kao i svaka druga devojka, ne razumem se u igre i doskora sam ih smatrala jako dosadnim, pogotovo one "muške" – Call of Duty, Crysis i slično, koje moj mlađi brat obožava. Međutim, čitajući vaše ocene igara, duhovite opise i komentare zainteresovala sam se i poželela da probam da ih igram. Malo je reći da sam neuspešna, uglavnom sam "ubijena". Jedino što sam ikada igrala su igre poput Luxor Amun Rising ili Sims. Da li su shooteri i slična klanja stvarno pravljene samo za momke, ili treba imati brze reflekse i dosta iskustva? Koje preporučujete totalnom početniku?

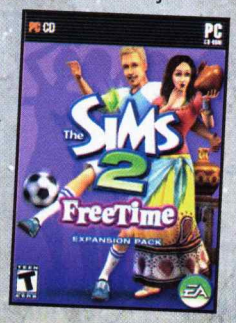
Nesuđena Gamerka

ScreenFun: Draga gamerko, sve je stvar vežbe. Shooteri nisu pravljeni samo za momke (o tome bi mogle da ti satima pričaju devojke iz ženskog tima Counter Strikea), već su potrebni, kao što si i sama rekla, dobri refleksi i iskustvo. Iako je u skoro svakom shooteru moguće podestiti stepen težine (preporučujemo ti Easy) nemoj odmah da počineš sa igrama kao što su CoD ili Crysis. Možda ne bi bilo loše da stekneš malo experiencea u igrama kao što je npr. Painkiller Overdose koji je predstavlja čistu i nerafinisanu pucačku akciju i pri tom je vrlo zabavna i opuštena. I na kraju, svako jutro pre doručka popij pilulu muških hormona... čisto da ubrzaš proces napredovanja.

Brutalno na sudiju

Haug Screenfune, neću da kukam kako današnje igre ništa ne valjaju i kako me je, kao i svakog drugog leta, uhvatila nostalgija za starim, dobrim igrama u kojima grafika nije bila presudan faktor za kvalitet. Mada, nije da ne mislim tako. Evo igram Uefa Euro 2008 i šta vidim – čist krš, ni za šta nije. A ako se igrate duže od decenije, sigurno se sećate da je u Euru 2000 i nekim FIFA-ma (98, 99...) postojao taster (E po defaultu) pomoću kojeg ste mogli izvršiti brutalan klizeći start (čak i na sudiju) i momentalno zaraditi crveni karton, ali i povrediti protivničkog igrača! Svrha? Pa ako se, kao ja, lako iznervirate zbog sudijske odluke, dva-tri puta polomite sve na terenu! Nervoza i frustracije kao rukom odneseni! Da li ste za vraćanje ove funkcije, mislim, kad su već uveli, doduše neupotrebljivo, simuliranje? Kad sam već kod sudija i njihovih odluka, znate li kako da promenim sudiju u PES-u 2008? Uvek me zapadne onaj Kinez, zbog čijih se dosuđenih crvenih kartona i nepostojećih penala nijedna partija u mojoj kući nije završila bez tuče ili bacanja Sonija. Znam da je PS2 beznadežan slučaj ali ako to može da se promeni na PC-u, kupiću i za njega jedan primerak i to ne od trgovca iz mračne garaže nego original!!!
P.S. Može li umesto majice ili zvučnika neka igra (samo ne PC verziju Monopola, Rizika, i Ne ljuti se čoveče), smorio sam se k'o kliker, po prvi put u životu, celo leto nemam šta da igram?! Bruka i sramota!!!

Vinetu



ScreenFun: Vinetu, osećamo u tvom pismu veliku frustraciju, bes i nervozu. Znaš li da to nije dobro jer može izazvati porast holesterola u krvi, što neminovno vodi ka srčanim problemima kao što su npr. tahikardija, oboljenje srčane maramice te zalizaka, kao i nekontrolisano pražnjenje srčanih komora i pretakanje krvi iz jedne u drugu bez posebne potrebe? E, da bi se ti nama smirio, poklanjamo ti igru The Sims 2 Freetime, koja će ti, kao što i sam naslov kaže, pružiti malo mira, tišine i spokoja u dokolici. Javi se redakciji radi preuzimanja igre... ako preživiš do izlaska ovog broja.

Eksperimentisanje

U prethodnom broju objavili ste test igre The Experience 112, a ja sam u drugom časopisu pročitao članak o istoj igri pod drugim imenom – The Experiment. Kako je to moguće!?

Jovan

ScreenFun: Moguće je, jer se ta igra u Evropi zove "eXperience 112" a u Americi i Australiji "The Experiment". Pošto znaš na kom kontinentu živimo, znaš onda i ko je u pravu.

DESKTOP MESECA: **RAJKO**

Pišite nam!

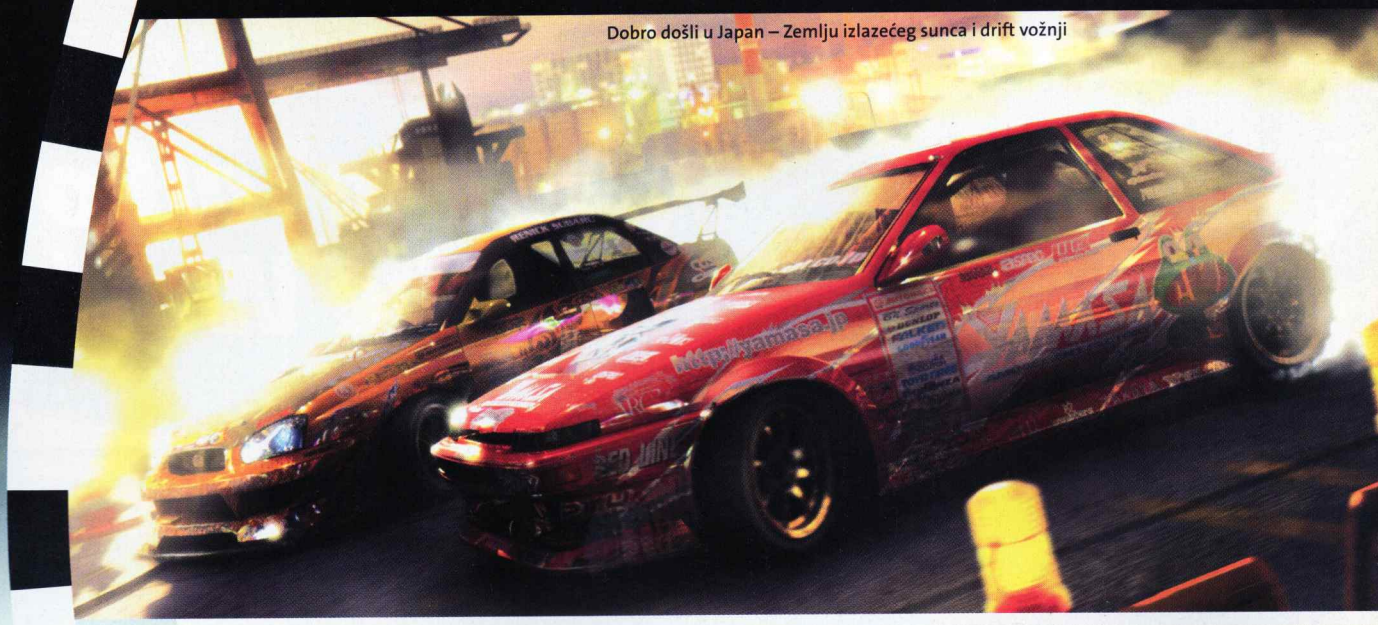
Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: Bravo ScreenFun
Radnička 30a, 21000 Novi Sad
e-mail: igor.conic@color.co.yu
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

pc ps3 360

RACEDRIVER GRID

Ovako lepa igra ne viđa se svaki dan, ali da li i ostale komponente Race Drivera zaslužuju takve pohvale?



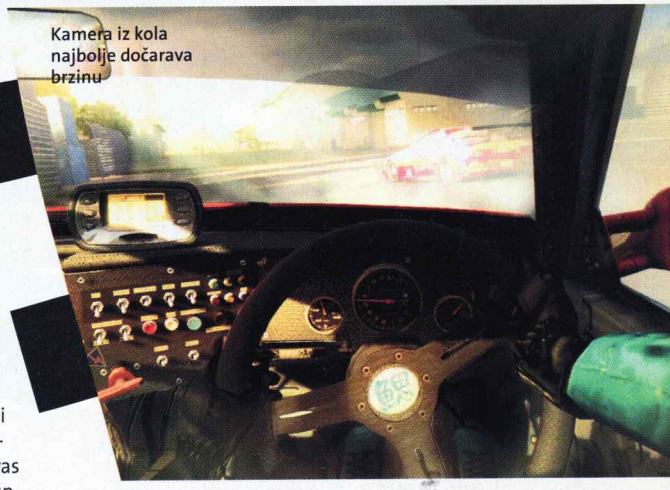
Dobro došli u Japan – Zemlju izlazećeg sunca i drift vožnji

Sudbina Race Drivera direktno je povezana sa Colin McRae Rally serijalom, koji je oduvek uživao daleko veću popularnost od njega. Ni posle svih godina stvari se nisu bitno promenile, tako da GRID, potpuno očekivano, u mnogim stvarima kopira DiRT.

Ipak, razlika među njima nije samo u izboru automobila i staza. Recimo, karijera je u ovom ostvarenju osmišljena daleko bolje – umesto da vozite mini-šampionate koji nemaju mnogo veze jedan sa drugim i otvarate pristup novima, ovde imate mnogo bolji osećaj da ona predstavlja celinu. Takođe, određena pažnja posvećena je izgradnji vašeg trkačkog tima – bićete primorani da u startu vozite za druge i tako osvajate novac koji će vam biti neophodan za osnivanje sopstvene ekipe, kupovinom prvog automobila. Ipak, to ne znači da ćete provoditi mnogo vremena u garaži, odnosno van staze. Nakon početnog određivanja imena i klupskih boja, vaše dužnosti uglavnom će se svoditi na postizanje uspeha na asfaltu. Jedino što će se još tražiti od vas jeste da odaberete sponzore, odnosno da angažujete klupskog kolegu, neophodnog za osvajanje pehara u konkurenciji konstruktora. Ovo nas je pomalo razočaralo, jer bi još koji dodatni element vezan za upravljanje timom sigurno doprineo zanimljivosti ovog moda.

Najvažniji faktor uspeha nije prikupljeni novac, nego reputacija koju izgrađujete i koja vam donosi licence neophodne za nastupe u kvalitetnijim takmičenjima. Naravno, i pare su vrlo bitne, jer omogućavaju nabavku odgovarajućih vozila, ali ćete njih, u principu, uvek imati dovoljno. Za razliku od DiRT-a, ovde su svi šampionati regionalno podeljeni na – američke, evropske i japanske.

Jedan od glavnih kvaliteta ove igre jeste fenomenalan model oštećenja, koji je savršeniji čak i od onog prikazanog u DiRT-u. Bukvalno svaki kontakt sa protivnicima, odnosno elementima oko staze, ostaće ubeležen na karoseriji vašeg automobila, bilo samo kao bezazleno guljenje farbe ili nešto mnogo ozbiljnije. Prilikom sudara, iole većom brzinom, može vam se desiti da načinite fatalna oštećenja (nekako, najviše stradaju točkovi!) koja će vas sigurno izbaciti iz plasmana, naročito jer u njima ne postoji mogućnost odlaska u pitstop. Izostavljanje ovog elementa ne čini se kao najpametnije rešenje, ali s obzirom na zaista kratke trke, sumnjamo da biste imali vremena da po povratku na stazu osvojite koji bod. U ovakvom slučaju, jedini spas jeste novouvedeni flashback, koji vam, ukoliko je uključen, omogućava da nekoliko puta u toku akcije vratite vreme za do deset sekundi i pokušate da ne ponovite istu grešku. Naravno, njegova upotreba strogo je ograničena, a i značajno smanjuje maksimalan broj reputacionih poena koje možete da dobijete. Ono što takođe nedostaje jesu kvalifikacije (tako da ćete startovati po principu slučajnosti), ali možda i više od toga – šansa da makar testirate pistu pre početka trke, umesto da se uhodavate u letu. Izbor četvorotočkaša relativno je skroman, ima ih "samo" 45, ali su zato gotovo svi vrlo atraktivni, počevši od BMW M3, Ford Mustanga, Subaru Imprezze, Nisan Skylinea, pa do mnogo jačih mašina – Porsche 911 GT3, Saleen S7,



Kamera iz kola najbolje dočarava brzinu

Inteligencija CPU vozača na zavidnom je nivou

Grafika je zaista spektakularna

Racin' all over the World

U Americi ćete se okušati u Mucle Car trkama

AMERIKA

Washington • Detroit • San Francisco •

U Americi ćete jurcati ulicama velikih gradova uz učestvovanje u tradicionalnim demolition derbijima. Vozićete Muscle Cars u Vašingtonu, Detroitu i San Francisku, a upravo na ovim stazama uvidećete koliko je model ošetećenja automobila doveden po perfekcije

EVROPA

Milano • Nurburgring • Spa • Donington • Le Mans •

Povratak korenima: Evropa nas vodi do poznatih trkačkih staza

Na Starom kontinentu dominiraju tradicionalne trkačke piste, a moći ćete da se okušate i u poznatom takmičenju 24 časa Le Mana. Oprobajte Porsche 911, Aston Martin DBR9 ili Ferrari F430 GT na stazama Milana, Nurburginga ili Doningtona

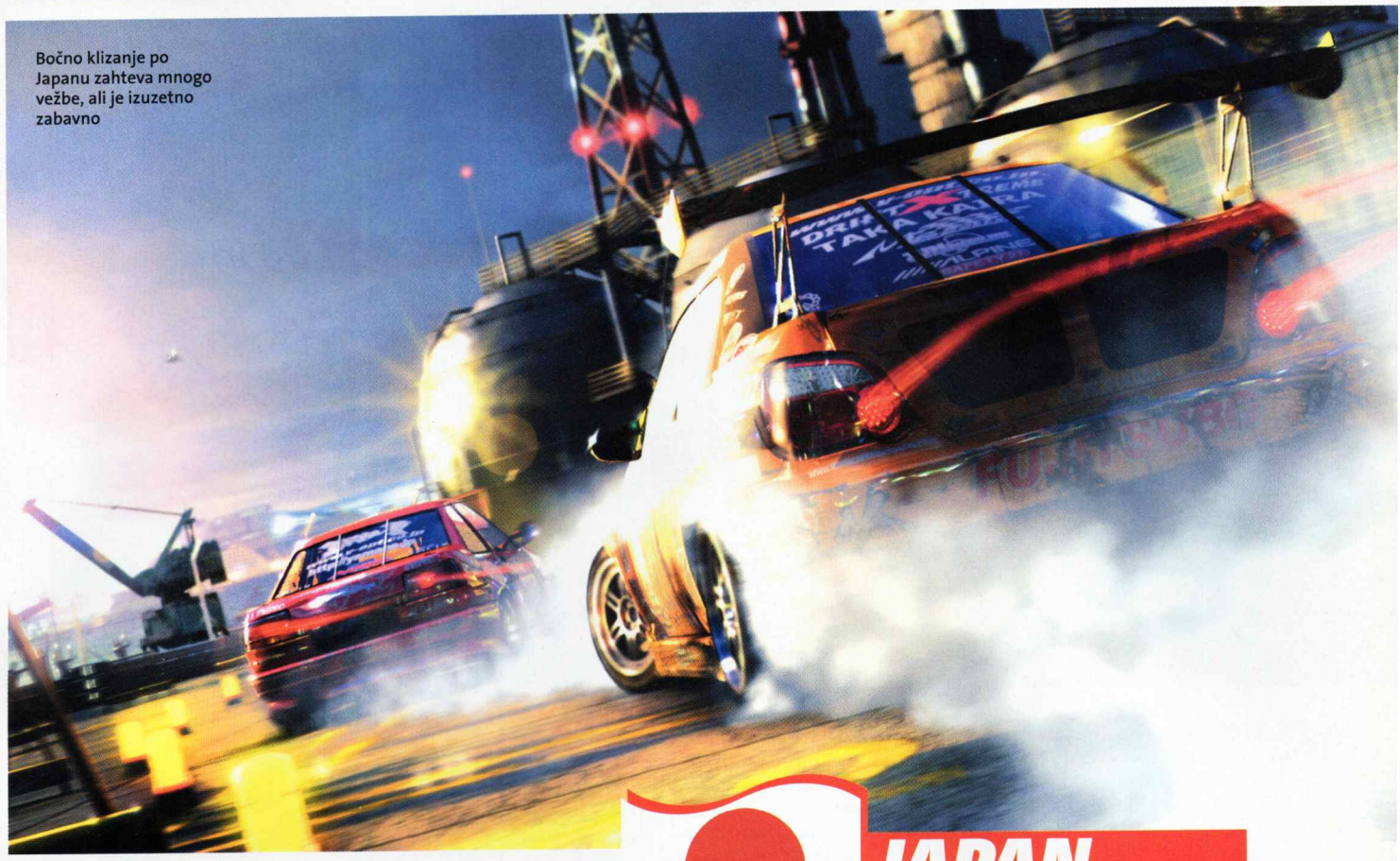
Dodge Viper SRT 10 kupe, Ferrari F430 – ili suludo brzih Le Man prototipa koji će vas koštati čitavo bogatstvo.

Upravljački model totalno je arkadni, čak i kada uključite takozvani pro mod (zabranjuje mogućnost vraćanja kroz vreme i ponovnog starta) i izbacite sva moguća pomagala, poput automatskog menjača ili sistema protiv proklizavanja. Ključ uspeha svakako je umereno agresivna vožnja (jer zbog malog broja krugova, za pažljivo obilaženje protivnika nemate vremena) i česta upotreba ručne kočnice kojom ćete "krasti" dragocene desetinke sekundi. Drift discipline dobro su osmišljenje, mada zahtevaju određeno vreme za privikavanje i, pre svega, strpljenje, s obzirom na to da ćete se na početku sigurno često obrtati oko sopstvene ose.

Dok vlasnici konzola neće imati mnogo problema da održe kontrolu nad vozilima, PC igračima biće neophodan kvalitetan analogni džojped ili volan, jer je upravljanje na tastaturi bukvalno nemoguće.

AI vozača zaslužuje pozitivnu ocenu. Oni, u principu, vode računa o izbegavanju masovnih sudara, ali su, kao i vi, skloni pravljenju grešaka koje ih mogu izbaciti iz plasmana. Više puta nam se desilo da se vodeći takmičari okrenu u poslednjem krugu, omogućavajući nam tako da bez borbe preuzmemo njihovu poziciju. Ipak, treba reći da su isto tako vrlo agresivni kada se brane – čak i kada ih sasvim regularno obilazite, pokušaće da vam "iseku" putanju i da vas udare, pa je zbog toga i uz svu pažnju često nemoguće završiti trku bez nekakvog oštećenja. Primetno je, takođe, da imaju velikih problema u krivinama od 90 i više stepeni, ali isto tako, sve nadoknađuju na pravcu, gde su iz neobjašnjivih razloga, znatno brži od vas, što je, nažalost, oduvek bio zaštitni znak serijala. Bez obzira na to, trke su često vrlo uzbudljive, mada je primetna razlika u težini između njih – dok smo u driftovanju i uz prosečnu vožnju pobeđivali rivale i sa po deset puta više osvojenih poena, dotle su neke druge discipline bile i preterano izazovne. Vaš kolega se na stazi ponaša u zavisnosti od svojih karakteristika, ali nemate nikakvu mogućnost da mu se obratite. Povremeno, od njega ćete dobijati informacije o plasmanu, ali nema govora o tome da će vam pružiti podršku, recimo tako što će vam "čuvati leđa" i usporavati rivale.

Multiplayer vam daje mogućnost da osmislite sopstveni šampionat, ili da se priključite nekom već postojećem, pri



Bočno klizanje po Japanu zahteva mnogo vežbe, ali je izuzetno zabavno

tom gradeći sopstvenu reputaciju, odnosno status u online zajednici, koji uvek možete proveriti na odgovarajućoj tabeli. Šteta je jedino što nema mogućnosti vožnje u timovima, ali je i bez toga ovaj mod dovoljno zanimljiv da biste u njemu proveli dosta vremena. Net kod odlično je optimizovan, i omogućava glatko igranje na, kod nas rasprostranjenoj, ADSL konekciji.

GRID zaslepljujuće sija kada je reč o grafičkoj prezentaciji, bez obzira na to što je izgrađen na samo blago dorađenom engineu koji je pokretao DiRT. Apsolutno svaki element na stazi i oko nje izgleda zaista fantastično, što se najbolje vidi na uličnim trkama sa hiljadama animiranih gledalaca, ali i vozilima koja imaju sjajno urađene kokpite. Naša strahovanja da će zbog toga, ali i zbog činjenice da u takmičenjima učestvuje i po 20 vozila, zahtevnost igre biti strahovito velika, ipak se nisu obistinila. Zvuči neverovatno, ali na maksimumu detalja, GRID radi brže od najnovijeg Colina, što znači da je optimizacija fenomenalna, pa će u njemu moći da uživaju i vlasnici procesora i grafičkih kartica srednje klase, dok će oni sa jačim mašinama sigurno imati više od 30 frejmova pri daleko većim rezolucijama od 720p, na koliko su zakucane konzolne verzije. Filteri kojima se zamućuje prikaz i slabi intenzitet boja kako bi se postigla filmska atmosfera neće svima prijati, ali se oni na svu sreću mogu isključiti, doduše, ručnim podešavanjem van same igre.

Zvučna komponenta nije toliko sjajna – semplovi zvuka motora često deluju istanjeno, a saveti koje dobijate nakon svakog povratka u garažu prilično nerviraju, ne samo zato što su često krajnje besmisleni, nego i što ćete ih čuti i po nekoliko stotina puta pre nego što završite karijeru. Napominjemo, pri tom, da u punom kvalitetu nećete moći da uživate ako ne poseduje Creative Soundblaster X-Fi karticu (opcija za hardversku akceleraciju u tom slučaju biće isključena), mada i bez njega okružujući zvuk radi veoma lepo.

GRID je veoma kvalitetna arkadna vožnja koja, bez obzira na veći broj sitnijih nedostataka, može bez problema da parira sličnim ostvarenjima koja se mogu pronaći na PC-ju i aktuelnim konzolama, čak ih prevazilazeći u nekim elementima. Ako volite kvalitetne arkade, ovo je zaista odličan izbor.

JAPAN

Hanuan • Yokohama • Shibuya •

U Japanu je akcenat na raznim varijacijama takmičenja u bočnom klizanju, što je novina za ovaj serijal. Držite gas što jače možete, povucite ručnu i uletite u krivinu pod pravim uglom da biste osvojili što više poena. U tome će vam pomoći LCD koji će vam pomoći da održite dobar pravac!

pc ps3 360 ps2 psp

SBK 08

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Bilo je zaista krajnje vreme da MotoGP posle toliko godina dobije ozbiljnog konkurenta

Kokpit je lepo urađen, ali je pakleno teško snaći se sa ovom kamerom

Superbike šampionat nekako je oduvek bio u senci MotoGP-a, a vrlo sličan, ako ne još drastičniji, odnos vlada i među igrama rađenim na osnovu njih. Dok su THQ i Namco prethodnih godina redovno izbacivali nastavke svojih MotoGP serijala, stvarajući identičnim nazivima veliku zabunu, Superbike je još od 2001. praktično bio na ledu, i svoju renesansu doživljava tek ovim ostvarenjem, prvim za sadašnju generaciju konzola.

Želeći da napravi čistu simulaciju, ali da zbog toga opet ne izgubi dobar deo potencijalnih kupaca, razvojni tim uradio je najbolju moguću stvar – dozvolio je da sami podesite nivo realizma, preko velikog broja jasno definisanih parametara.

Ideja je, naravno, da vremenom isključujete pomoći, ali čak i sa njima možete se dobro zabaviti i pretvoriti igru u, i dalje prilično zahtevnu, arkadu. Slična politika važi i za setovanja dvotočkaša pre trke – ako želite, do mile volje možete čačkati svaki parametar koji vam padne na pamet, i to testirati na stazi ili alternativno, potražiti savet od inženjera, odnosno prepustiti mu da postavi optimalan setup. Osećaj na stazi veoma je dobar, ali kao što rekosmo, umnogome zavisi od stepena realističnosti. Ipak, ono što je uvek zajedničko jeste da je ključ uspeha, kao i u stvarnosti, vezan za pravilnu pripremu pred svaku krivinu – ako ne poznajete staze, često ćete se naći van asfalta. Takođe, razlike između ekipa maksimalno su izražene, pa je do pobede mnogo lakše stići ako ste član jačih timova.

Osim standardnog šampionata koji obrađuje tekuću sezonu, na raspolaganju vam je i mnoštvo drugih, među kojima se posebno izdvaja Challenge. Nalik na ono što smo videli u MotoGP serijalu, u njemu imate definisane zadatke podeljene u četiri kategorije, čijim kompletiranjem dobijate mogućnost otključavanja dodatnog sadržaja u sekciji extras, koji obuhvata slike i video materijal iz Superbike šampionata. Njegova realizacija zaista je dobra i mislimo da upravo on predstavlja jednu od najjačih tačaka igre. Sa druge strane, multiplayer komponenta je odsutna, i biće dostupna preko posebnog patcha, koji se, nažalost, nije pojavio u trenutku nastanka ovog teksta.

Malo je poznato da je svojevremeno Milestone stekao ime zahvaljujući fenomenalnom serijalu arkadnih vožnji Screamer, čija su prva dva dela grafički bila daleko ispred konkurencije. Možda i zbog toga, prilično smo razočarani kako izgleda SBK-08. Najviše nam je smetao nizak nivo detaljnosti u delu oko staze, potpuno odsustvo animiranih elemenata, dok je izletanje na travu propraćeno efektima direktno preuzetim iz dvanaest godina starog Screamera 2, što je stvarno sramota. Motori i vozači urađeni su neuporedivo bolje, a i vožnja po kiši izgleda sjajno.

Ako možete da pređete preko grafičkih nedostataka, shvatićete da je

Vožnja po mokroj podlozi izgleda sjajno, ali je i vrlo zahtevna

Superbike 08 kvalitetno ostvarenje koje, bez problema, može da se poredi sa najnovijim izdanjem MotoGP serijala, u odnosu na koji definitivno poseduje daleko realističniji fizički model. Ipak, preporučujemo ga pre svega ljubiteljima Superbike šampionata i igračima koji su generalno zainteresovani za moto-simulacije.

SBK-08: Superbike World Championship

ŽANR: moto simulacija
IZDAVAČ: Black Bean
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 27. jun 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 2,4 GHz, GF6600/Radeon X700, 1 GB RAM

\+ Zanimljiv Challenge mod, slobodno podešavanje realizma igre, licenca za tekuću sezonu.

\- Grafička podloga mogla je biti znatno bolja, pre svega primamljivo ljubiteljima žanra.

GRAFIKA: Motori izgledaju odlično, kao i pojedini specijalni efekti, poput presijavanja staze na kiši. Okolni detalji su, nažalost, retki, i prilično grubo urađeni. 3+

GAMEPLAY: Zahvaljujući podešavanju realističnosti, igra može da bude totalna arkada ili totalna simulacija, po vašoj želji... 5-

ZAKLJUČAK: *Vrlo kvalitetna moto-simulacija, koja će obradovati fanove ovog tipa ostvarenja, i pored vizuelnih nedostataka. Svima ostalima verovatno će biti isuviše monotona.* **4**

Možete do mile volje da podešavate svaki deo motora koji utiče na njegove performanse

Grafika nije naročito impresivna, ako izuzmemo samo vozače i njihove mašine

SVETSKA BROJ 1 ONLINE IGRA I NJENA EKSPANZIJA ZAJEDNO U JEDNOM PAKOVANJU!

World of Warcraft Battle Chest je nezaobilazan za svakoga ko želi da započne World of Warcraft avanturu -- i fenomenalan poklon za onoga sa kim želite da igrate ovu igru.
Battle Chest sadrži i DVD verzije World of Warcraft i prve ekspanzije, The Burning Crusade, kao i vodič kroz igru za oba naslova.

U PRODAJI!

Generalni Distributer COMPUTERLAND, Kumodraška 45, Beograd, 011/309 95 95, 309 95 96, www.computerland.rs

12+ www.pegi.info

© 2004-2007 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Blizzard Entertainment, World of Warcraft and The Burning Crusade are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Windows and DirectX are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macintosh is a registered trademark of Apple Computer Inc. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

Posetite www.wow-europe.com za informacije o igri

BLIZZARD ENTERTAINMENT

pc ps3 360 wii ps2 nds psp

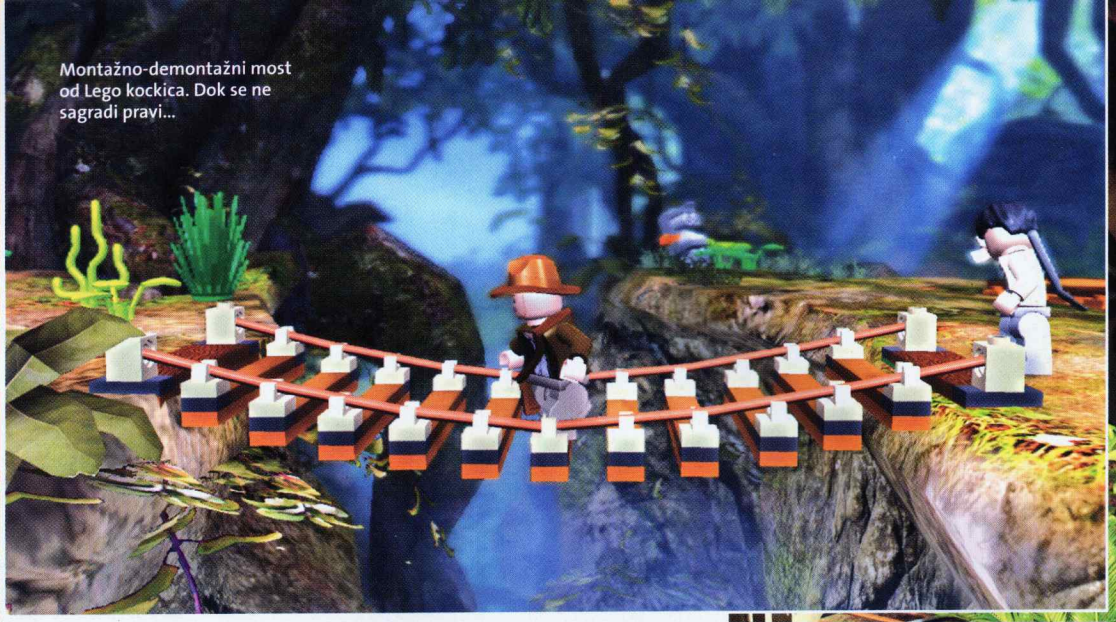
Ne postoji skriveno blago u Legolandu koje profesor Indiana Jones ne može da pronađe

Primetno je da je razvojni studio u mnogo čemu napredovao u odnosu na svoja prethodne dve Lego igre.

Na početku igre nalazite se u holu kuće Indiane Jonesa, u kojem se nalaze tri velike mape i svaka predstavlja po jedno poglavlje. Lego Indiana Jones ne vodi vas kroz nove avanture, već je urađen kao retrospektiva prethodna tri dela. Logično je da na početku možete igrati samo prvi deo ali, kada pređete celu igru, Free režim će vam omogućiti igranje bilo kojeg dela bilo koje epizode.

Iako je u osnovi ista kombinacija logičkih, arkadnih i platformskih nivoa, novi Lego osetno je interesantniji, jer su logički problemi zabavniji i intuitivniji. Nivoi su zanimljivi i zahtevaju rešavanje novih problema, a tu su i razne fobije junaka, koje su sami po sebi veoma komični. Primera radi, naš se profesor ne boji besnih domorodaca, džinovskih insekata i svakojakih vratolomija, ali zato kada naiđe na zmije, sva njegova hrabrost nestaje u trenu. Bossovi na kraju nivoa sami po sebi su specifični logički problemi koje treba rešiti pod pritiskom. Raznovrsnost nivoa je za svaku pohvalu, tako da ćete pored standardnog pentranja po ruševinama i provlačenja kroz vlažne pećine, jahati i slona, voziti motor, boriti se na kamionima u pokretu i, naravno, voziti se u rudarskim kolicima kao u filmu "The Temple of Doom".

Pored šarolikih nivoa prepunih interesantnih logičkih zavrzlama, mora se pohvaliti i humor. Lego igre su i inače veoma duhovite, ali Indiana Jones je nadmašio prethodnike po tom pitanju. U skriptovanim scenama između nivoa biće prikazani svi važniji događaji iz filmova, ali na duhovit način, koji će vam sigurno u nekoliko navrata izmamiti osmeh, čak i ako pripadate starijoj populaciji. Igru ćete sigurno preći dva-tri puta, jer u prvom pokušaju nećete otkriti ni 50% skrivenog sadržaja. To će vam se dešavati na određenim nivoima kada vam za otkrivanje nekog specijalnog blaga bude potreban poseban lik, a vi ga nemate u grupi. Tek kada otključate sve likove, možete sami birati koga ćete voditi u koji nivo u Free režimu igranja. Likova ima mnogo, a osim "kozmetičkih" razlika, nisu im iste



Montažno-demontažni most od Lego kockica. Dok se ne sagradi pravi...

funkcije koje mogu da izvršavaju. Neki likovi mogu da dešifruju stare spise i hijeroglife, neki su sitne građe i mogu da se provuku kroz uzane prolaze, dok neki opet nose alate (francuski ključ, lopata!) neophodne za rešavanje posebnih situacija. Pored ovih problema sa specijalnim blagom, postoje i posebna vrata na nekim nivoima nazvana Thuggie doors kroz koja mogu proći samo Lego negativci.

Ipak, u zemlji Lego kockica nije sve baš savršeno. AI vaših saradnika nije na zavidnom nivou, što može biti veoma frustrirajuće jer ćete veliki broj situacija morati kooperativno da rešavate. Vi se postavite na pravo mesto, ali vaš drugar stoji i uživa u lepotama okoline. Jedino rešenje u tim situacijama je da vi ili neko drugi preuzme kontrolu nad njim i odradi njegov deo posla. Ako imate prijatelja u blizini, super, ali morate da igrate sa dva kontrolera istovremeno. Prethodna rečenica ukazuje na još jedan potencijalni problem - kontrole. Poželjno je da posedujete gamepad sa barem šest tastera jer će vam to umnogome olakšati igranje ili omogućitidigranje na jednoj od konzola.

Lego Indiana Jones je simpatična i zarazna igra uz koju će se zabaviti i mlada populacija i odrasli, pogotovo ako ste fan Indiane Jonesa.

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

ŽANR: Arkada
IZDAVAČ: Lucas Arts
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 3. jun
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 1,0 GHz, RAM 256 MB, VGA sa 128 MB DX 9.0 i Shader Model 2.0

\+ Zabavni logički problemi, humor, raznovrsni nivoi

\- AI saradnika, konstantno pojavljivanje protivnika, poželjna upotreba gamepada

GRAFIKA: Grafika je sasvim solidna s obzirom na to da se radi o univerzalnom engineu koji koriste i verzije za konzole — 4-

GAMEPLAY: Veoma simpatična i zarazna igra, mada postoji nekoliko problema koji mogu da umanje zabavu prilikom igranja — 4-

ZAKLJUČAK: *Iako se vidi napredak u odnosu na prethodne Lego igre, postoje problemi koji se i dalje javljaju kao da razvojni tim ne dobija nikakav feedback od korisnika. Šteta.* **4-**

Lego mehanizmi će vas oduševiti izazovima koje postavljaju pred vas

Odličan štimung u Obi-Wan klubu u Šangaju

Iako je AI vašeg pratioca na nezavidnom nivou, moraćete zajedno da rešavate prepreke

Preko 60 likova iz filma pojaviće se i u igri

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360 ps2 wii nds

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Ne mene! Udri ovog pored!

Kome treba magični orman kada imamo video igre da nas odvedu u Narniju?

Bilo je sasvim očekivano da novi film iz Narnija trilogije bude propraćen novom video igrom – doduše, čekalo se s malo više oprezne radosti nego što je to inače slučaj sa većinom drugih knjiga/film/igra adaptacija. Naime, prethodna Narnia igra bila je prilično kvalitetno ostvarenje, upeglano i relativno zabavno, čak s ponekim značajnim tehničkim dostignućem. Studio Traveller's Tales pokazao se kompetentnim (između ostalog i svojim slatkim Lego Star Wars igrama) da se nosi sa ograničenjima filmskih licenci.

To je u dobroj meri potvrđeno i ovim nastavkom, mada se ne može reći da su se Traveller's Tales baš potrudili da prevaziđu sebe. Prince Caspian uspeva da verno prenese duh filma (koliko vam to vredi, procenite sami) i da ponudi desetak sati zabave precizno usmerenih ka svima koji vole Narniu i 3D akciju i nisu prematori.

Čini mi se da sam video ovcu-ratnika! Gde, gde?

Zaplet prilično direktno prati film, ali jadni vi ako isti niste gledali, jer su cut-scene koje "objašnjavaju" šta se događa jedna ubi-božezbrda-zdola muljavina. Pošto su nabacane pre svakog nivoa, tako nemušt prikaz pomalo utiče i na sam gameplay jer vam na osnovu njih neće biti baš jasno šta radite. Tako vas već na samom početku igra baci usred bitke koja, zapravo, nije bitka, već igrate sećanje, ili je to tutorial (ili vrag će ga znati šta), ali ima mačevanja, skakanja i poluga. Mnooogo poluga.

Igrivost će biti jasna svakome ko je igrao neku 3D akciju. Ovde je ponovljena uspešna formula iz prethodne igre – pored Caspiana moći ćete da vodite razne druge likove, kao što su minotaur, kentaur, pa čak i drvo. Svaki lik ima specijalne sposobnosti i napade i samim tim više odgovara da se pređe neki deo igre, a naročito kada je reč o mozgalicama.

Dok je borba jednostavna i svodi se na besomučno kliktanje u cilju izvođenja tih nekoliko napada koje ima svaki lik (blok je prilično nebitan, jer su posledice pogibije zanemarljive), mozgalice umeju da budu dobre, ali ih upropaštava to što se često ponavljaju do besvesti, naročite one o kojima baš i ne morate da mislite, na primer, "pogodi strelom metu da bi spustio most ili "povuci polugu". Stvar vadi dinamična borba, naročito kada se nađete u masovnim bitkama, gde se makljaju stotine minotaura i vitezova, a vi, usred te opšte makljaže, delite malo svoje "medicine" – ali i ona bi brzo postala repetativna da nema jednostavnog menjanja likova. Postoji i opcija da zaigrate u četiri igrača preko mreže, što baš i ne doprinosi mnogo zabavi.

Što se tiče vizuelnog utiska, igra ima mnogo toga da ponudi: pored glatkog renderovanja stotina NPC-a na ekranu u pomenutim bitkama, okoline su bogate, pune "živih" detalja i utisak prostranstva stvarno je očaravajući. Zvuk je profesionalno urađen, ali štur ako izuzmemo cut-scene.

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Disney Interactive
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 16. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV na 1,5 GHz, 256 MB RAM, 3D grafička kartica sa 64 MB

\+ Bogata i detaljna grafika, različiti likovi, šarenilo i raskoš koju i očekujemo za Narniu

\- Jednostavna borba i dosadne "zagonetke", mrežni režim i nije naročito zanimljiv

GRAFIKA: Narnija nikada nije bila životnija, lepi efekti i dobra animacija likova, renderovanje velikog broja jedinica na ekranu — 4

GAMEPLAY: Jednostavna borba obogaćena je raznolikim likovima i ispresecana neinventivnim preprekama koje retko kada zaista zahtevaju upotrebu mozga — 2+

ZAKLJUČAK: *Solidna filmska adaptacija i prosečna 3D akcija. Ljubitelji Narnie biće zadovoljni dok se ostali neće dugo zadržavati oko ovog naslova.* — 3

Ej, vi tamo! Prestanite da bacate žabice!

A baka je samo htela da podgreje poparu...

Znam da sam tu negde ostavio daljinski...

I dalje treba da pucate u nezgodno mesto...

LOST PLANET™ COLONIES

Povratak na izgubljenu planetu – taman kada smo se od nje oprostili

Specijalna izdanja igara popularan su način da se za malo truda izvuče još novca od lakovernih igrača tako što se već postojeći naslov obogati sa nešto malo nove sadržine i ponudi po povoljnijoj ceni.

Naravno, ovo uglavnom ima smisla kada je igra u startu bila dosta dobra, pa je vredi još malo gurati, a ponekad se to pokušava i sa relativno prosečnim naslovima za koje se proceni da bi moglo da im se udahne još malo života. Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition (izgovorite sve ovo u jednom dahu, ako možete) primer je ovog drugog.

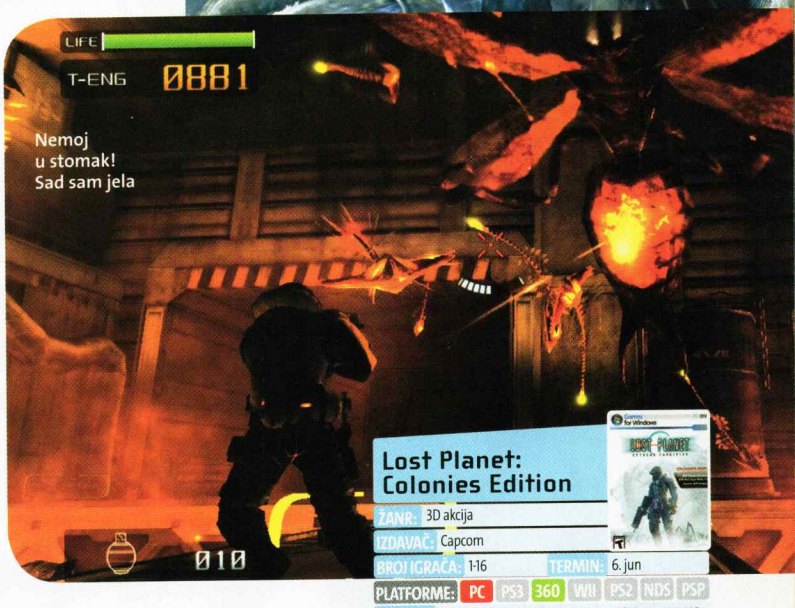
Ipak, ne može se osporiti da ovo "specijalno" reizdanje Capcomove akcije iz trećeg lica donosi primetna poboljšanja koja bi mogla zainteresovati novu publiku, a možda čak i one koji su se već oprobali u napucavanju sa Akridima po ledenim pustarama planete E.D.N. III. Sistem borbe je jednostavan – trčkarate, skačete i ponekad se hvatate za kuku na konopcu, a ostatak vremena provodite besomučno trošeći municiju na Akride. Glavna caka u borbi je pronalaženje slabe tačke protivnika koju ćete napuniti olovom, dok izbegavate protivničke napade. Nažalost, iako su kontrole jednostavne i dobro reaguju, sam Wayne sporo trči i teško ustaje kada ga neko obori, što će umeti da vas iznervira, pogotovo u saradnji sa jogunastom kamerom koja se često zaglavljuje kada se borite sa velikim monstrumom (a na takvima tvorci nisu štedeli). Srećom, nišanjenje je lako, tako da tu nema mnogo ozbiljnih izazova, osim na kasnijim nivoima, kada ćete već uveliko voziti borbenog robota (Vital Suit) i boriti se sa hordama protivnika.

U samoj kampanji nećete videti nikakve promene u odnosu na originalnu verziju. Uopšte, za jednog igrača jedini noviteti su novi režimi – Trail Battle, gde se borite protiv svih šefova u igri, Score Attack, gde sve što možete da uništite vredi poene, a tu je i Unlimited, gde Wayne ima jača oružja i brže se kreće.

Prava poboljšanja rezervisana su za online igranje u više igrača. Tu su nova oružja – Hand Cannon i Flame Thrower, kao i nekoliko novih mapa, od prostranih svemirskih platformi do planinskih lanaca. Mape su dobro osmišljene i zabavne za igru, bez obzira na to da li vozite VS ili snajperišete. Zabavno je što je sada na nekim kasnijim nivoima moguće biti u ulozi neke od tri akridske živuljke i iskusiti igru iz sasvim novog ugla.

I belive I can fly. Bong!

Tupavu priču saznaćete iz odlično urađenih međusekvenci



Nemoj u stomak! Sad sam jela

Lost Planet: Colonies Edition

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 6. jun
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV na 1,5 GHz, 512 GB RAM, 3D grafička sa 128 MB

\+ Sjajna grafika, puno noviteta u multiplayeru, Xbox i PC igrači na jednom mestu

\- Sporo reagovanje na komande, loš AI saveznika i protivnika

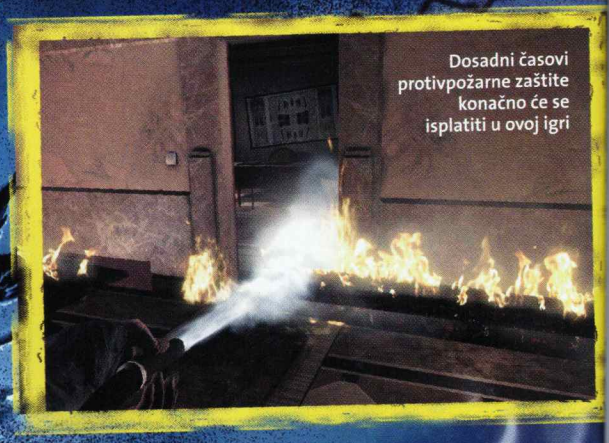
GRAFIKA: Vrlo dobra i detaljna grafika, kao i lepo animirani i bogati modeli oružja i monstruma doprinose dobrom utisku o igri. 4+

GAMEPLAY: Tipična pucačina iz trećeg lica bez ičega originalnog, ali sa zabavnim multiplayerom 2+

ZAKLJUČAK: *Visoko isproducirana i korektno urađena igra sa mnogo dodatnih sadržaja u multiplayeru, a za manje para – ako pre baš i nismo bili sigurni, sada vam je možemo preporučiti.* 3+

Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3 360 ps2 wii



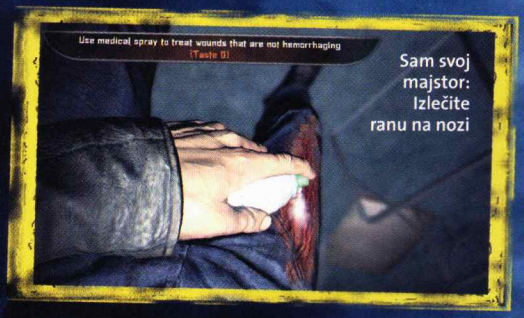
Dosadni časovi protivpožarne zaštite konačno će se isplatiti u ovoj igri

ALONE IN THE DARK

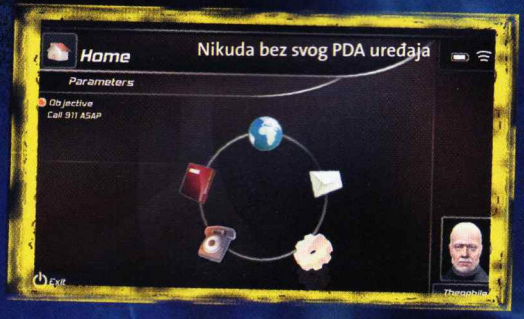
Posle pola decenije ambiciozno najavljenog povratka Alone in the Darka, igra ostavlja gorak ukus u ustima

Edvard Karnbi, detektiv paranormalnog, poslednji put viđen je 2001. godine u četvrtom nastavku Alone in the Darka za PC, serijala čiji se prvi nastavak (iz 1992) smatra začetnikom survival horor žanra. Kao i nedavno, u slučaju Turoka, pri revitalizaciji franšize posle više od pola decenije "neaktivnosti", pošlo se od nule, odnosno zanemareni su svi raniji nastavci koji ništa ne znače mlađoj publici. Tako je i Karnbi, od riđokosog detektiva sa brčićima koji je živeo i radio tridesetih godina prošlog veka, u novom Alone in the Darku postao razbarušeni frajer koji se bori protiv natprirodnog holokausta koji uništava moderni Njujork.

Alone in the Dark je, manje-više, klasični survival horror, čiji zaplet i bogata produkcija zaista svedoče o ogromnom trudu autora da postignu uspeh ove multiplatformske igre. Ovaj naslov, međutim, totalno pada na ispitu puke igrivosti: kontrolna i borbena mehanika toliko su polupani da je naprosto neverovatno kako je igra prošla kontrolu kvaliteta i u ovakvom stanju izbačena na tržište. Kao i svaki survival horror, i Alone in the Dark prevashodno ćete kontrolisati iz perspektive trećeg lica, dok ćete FPS pogled koristiti samo pri upotrebi vatrenog oružja. Obe perspektive, u većini situacija,



Sam svoj majstor: Izlečite ranu na nozi



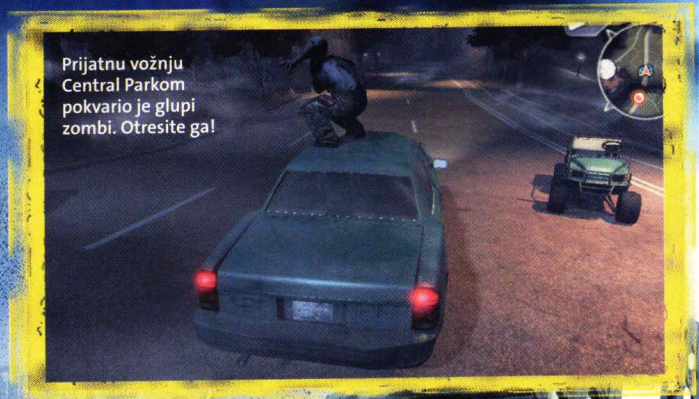
Nikuda bez svog PDA uređaja

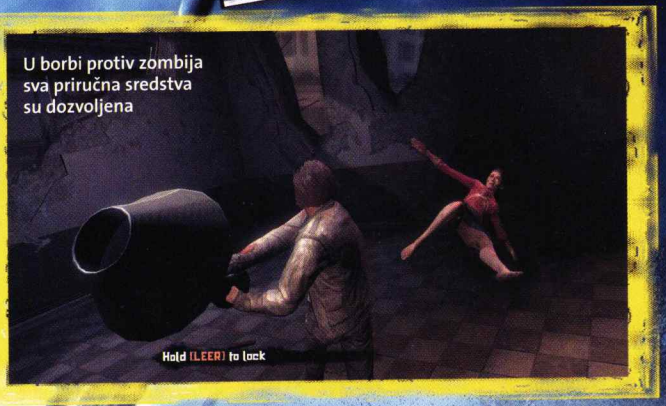
Ne budite sami u mraku!

U saradnji sa kompanijama VideoTOP i GMC, Bravo ScreenFun vam poklanja ekskluzivne Alone in the Dark materijale koji se ne mogu naći u slobodnoj prodaji. Sve što treba da uradite da biste osvojili vredne poklone jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa prefiksom sfun alone. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

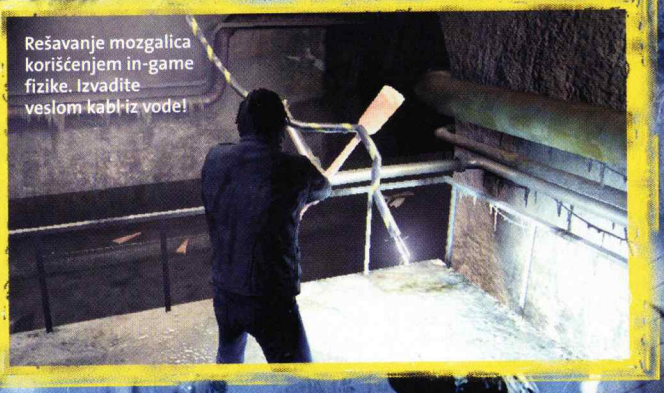
Pokloni koji čekaju samo na vas su:
- *1 x Artbook*
- *7 x nalepnice*
- *8 x muzički CD*
- *5 x DVD MAKING OF Alone in the Dark*
- *5 x PlayStation 2 igra*
- *3 x PC igra*
- *3 x majica Alone in the Dark*

Srećno! Imena dobitnika objavljujemo u sledećem broju!


Prijatnu vožnju Central Parkom pokvario je glupi zombi. Otresite ga!



U borbi protiv zombija sva priručna sredstva su dozvoljena


Rešavanje mozgalica korišćenjem in-game fizike. Izvadite veslom kabl iz vode!

drastično pate od apsolutno nepreciznih kontrola: dizajnerska odluka da se u borbene poteze žestoko inkorporira fizika, borbu sa protivnicima čine veoma frustrirajućom. Da objasnimo: većina protivnika u igri potpuno je imuna na paljbu iz vatrenog oružja (to jest pištolja koji ćete nositi do kraja), i mogu se uništiti samo vatrom; "najlakši" način za tako nešto jeste uzimanje zapaljivog tupog objekta iz okruženja, njegovo prinošenje vatri (Njujorkom besne požari, tako da vatre ima na sve strane!) i mlaćenje oponenta dok ne dogori. Trik je u tome što ne postoji klasični taster za napad, već ćete predmetom (zapaljenom stolicom, na primer) mahati korišćenjem desnog thumbsticka na džojpedu na način koji podseća na prvi nastavak Penumbre. Kombinacija brzih protivnika, koji vas u kasnijem toku igre često okružuju sa svih strana i jednim udarcem razoružavaju, sa rvanjem sa kontrolama iz trećeg lica i sporom rotacijom i još sporijim napadima čini da borba za svakoga postaje bolno iskustvo, na koje se jednostavno ne možete navići. Korišćenje inventara, odnosno selektovanje predmeta iz unutrašnjih džepova jakne (Edvard može da nosi samo ono što mu staje za pojas i u džepove) takođe je veoma sporo i neugodno a, budući da se igra pri tom i ne pauzira, posezanje za nečim u žaru borbe uzaludan je posao.

Pored klasičnih deonica, igra ima i tri "trkačka" nivoa, u kojima se za volanom automobila probijate kroz raspadajuće ulice Njujorka i koji po stepenu frustracije daleko prevazilaze čak i borbu sa zombijima. Vožnja kriptovanim i veoma teškim stazama dok se sve oko vas ruši, a u zicer vam uleću prepreke koje vas vraćaju na početak, nije nimalo zabavna: budite spremni da već prvi takav nivo ponavljate tridesetak ili više puta dok ne memorišete sve prepreke.

Jedina stvar koja delimično "vadi" Alone in the Dark jeste mogućnost da epizodne deonice u okviru svakog nivoa preskačete po želji (tako, recimo, možete zaobići užasno rešenu trku). Sa druge strane, to će vas motivisati da jednostavno preskočite veći deo igre i da u svakoj situaciji koristite liniju manjeg otpora. Ovo, naravno, svedoči o potpunom porazu autora igre na frontu kreacije nečega što bi, po defaultu, trebalo da vas zabavi, a ne zadavi.

Tekst: Stojan Karamatijević

Alone in the Dark

ŽANR: Survival horror
IZDAVAČ: Eden Studios/Atari
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 23. jun 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 2,8 GHz, 1 GB RAM, 9,5 GB HD, GF7600, RX1950

\+ Specijalni efekti i mogućnost za preskakanje deonica po želji.

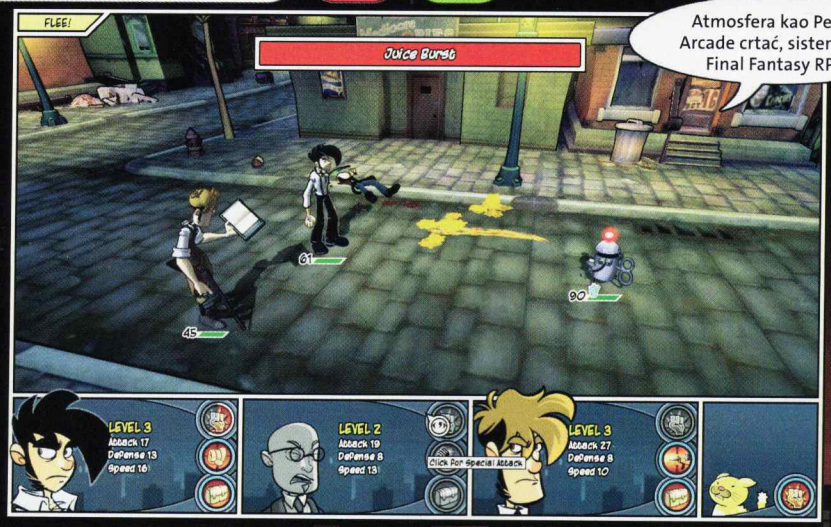
\- Katastrofalan kontrolni sistem, očajno urađena borba i sistem inventara.

GRAFIKA: Igra je bogata umešno odrađenim efektima, od kojih se kvalitetom izdvaja vatra koja se "realno" širi po zapaljivim materijalima; solidno projektovani enterijeri prepuni detalja. **4+**

GAMEPLAY: Neizrecivo glup kontrolni sistem, komplikovana borba i očajno rešeni inventar u začetku potiru svaki nagoveštaj zabave i postaju glavna negativna obeležja igre. **2**

ZAKLJUČAK: *Umesto da bude zapamćen kao revitalizator franšize koja je "izmislila" survival horror žanr, novi Alone in the Dark se, nošen talasom katastrofalne gameplay mehanike, sunovraća licem u blato.* **3**

Napravite protivpožarni aparat kombinujući sprej i upaljač



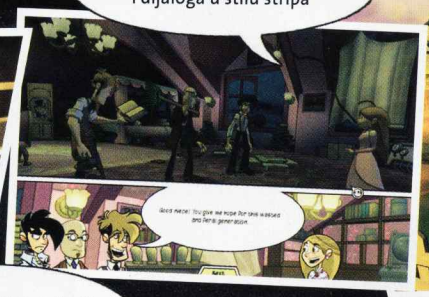
Atmosfera kao Penny Arcade crtać, sistem kao Final Fantasy RPG

ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS
EPISODE ONE

Retka prilika da vidite kako izgleda autor ovih redova... Carl!

Po mapi se krećete tako što se... krećete po mapi...

Cut-scene su pune humora i dijaloga u stilu stripa



Grafika je baš kako treba – vrca i seva na sve strane

Najpopularniji gejmerski strip autori rešili su da uskoče u ring sa sopstvenom igrom!

Penny Arcade već je desetak godina na sceni web-stripa i tokom tog perioda nemilosrdnim kritikama industrije video-igara, rečnikom koji meša opskurnu elokventnost sa sočnim psovkama i jedinstvenim (i često samo gejmerima razumljivim!) humorom stekao je horde poklonika. Pravi gejmeri mogu da vole ili mrze Pennyja Arcadea, ali ga listom poštuju kao autentični glas koji ih razume i govori njihovim jezikom. Ako do sada niste pratili ovaj urnebesni strip, prilika je da "ispeglate" engleski i nadoknadite propušteno, jer su Gabe i Tycho izašli na crtu industriji video-igara na njenom terenu. Pred nama je prva epizoda serijalizovanog RPG-a, igre kakvu su dvojica "geekova" sanjali da naprave – pripremite se za Penny Arcade Adventures: On the Rain Slick-Precipice of Darkness.

Krahulik i Holkins, tvorci stripa (čiji su Gabe i Tycho alter egoi), ovom igrom dokazali su se kao zaista iskusni tvorci i igrači, jer su prepoznali da je RPG žanr koji na najbolji način može da prenese duh literarnog dela, makar to bio i strip, pa samim tim i njihov jedinstveni humor. Još su se mudrije držali toga da ih baš briga za standarde i očekivanja i prebacili su Gabea i Tychoa u potpuno drugi milje: igra ima zaplet koji je pravi fanovski omaž i parodija Lovecraft horor žanra, u nekakve izmišljene i bizarne dvadesete godine 20. veka, gde đavoli i bezimeni užasi hode noćima, džinovski roboti sa uznemirujućom naklonošću ka voću haraju ulicama – a Gabe i Tycho imaju sopstvenu detektivsku agenciju za istraživanje natprirodnih pojava.

Kao što je tu Fruit Fucker, u igri će na neki način biti prisutni mnogi popularni Penny Arcade koncepti i likovi (u prvoj epizodi tu je Anna, Tychenova nećaka, prepametni devojčurak koji ovde ima sopstvenu laboratoriju i služi kao tehnička podrška). Ali, tvorci su ostavili prostora za glavnog lika, kojem možete da odaberete izgled (i da tako, na primer, "pennyarcadizujete" sebe, čemu autor teksta nije odoleo). Naime, zaplet počinje time što Fruit Fucker Prime, ogromni robot, nagazi vašu kućicu, a vi od besa i žedni osvete pojurite za njim, upadajući u istragu koju vrše Tycho i Gabe, pa tako i sve dublje u ludi vrtlog zapanjujućeg razvoja događaja.

Sama igra je klasičan potezni RPG sa prilično dinamičnim sistemom borbe koji dosta liči na Final Fantasy. U družini su do tri lika (plus likovi podrške, koji mogu pomoći u borbi). Kada naletite na protivnika na ekranu, prelazi se u borbu, gde svaki lik ima mogućnost specijalnog i običnog napada ili može da iskoristi neki od predmeta koje nalazi razbijajući sanduke i kante. Specijalni napadi uvek zahtevaju neku refleksnu mini-igru, što uz dodatak blokiranja pravovremenim pritiskom na space čini borbu kompleksnijom od obične potezne RPG. No, neprijatelji nisu dovoljno raznovrsni, te borba ipak gubi na zanimljivosti kako vaši likovi dovoljno ojačaju od EXP-a koji sakupe i dobijaju sve izraženije osobine (snagu, odbranu i zdravlje).

No, ova neizbalansiranost i repetitivnost borbe ne oduzima od sjajnog utiska koji daju grafika, koja verno prenosi stilizaciju stripa u 3D cell-shaded okruženje, blesava priča, sjajan ciničan i tipično gejmerski Penny Arcade humor. Ne propustite, a onda idite da čitate strip.

On the Rain Slick-Precipice of Darkness

ŽANR:	RPG
IZDAVAČ:	Hothead
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	21. maj
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	P3 na 1 GHz, 512 GB RAM, 3D grafička sa 64 MB
+	Humor i grafika u duhu Pennyja Arcadea, dinamičan sistem borbe
–	Malo repetitivna borba, nema podešavanja likova

GRAFIKA: Animirane sekvence koje izgledaju kao da je strip oživeo i odlična cell-shaded grafika — 4

GAMEPLAY: Jednostavan point&click sistem kretanja i interakcije u spoju sa dinamičnom poteznom borbom rezultiraju u odličnom RPG-u. — 4

ZAKLJUČAK: *Uz malo dodataka, kao što je individualizacija likova i više raznolikih neprijatelja, ovo bi bio RPG za čistu peticu, ovako...* — 4

Skoro pa GTA. Skoro.

The Incredible Hulk

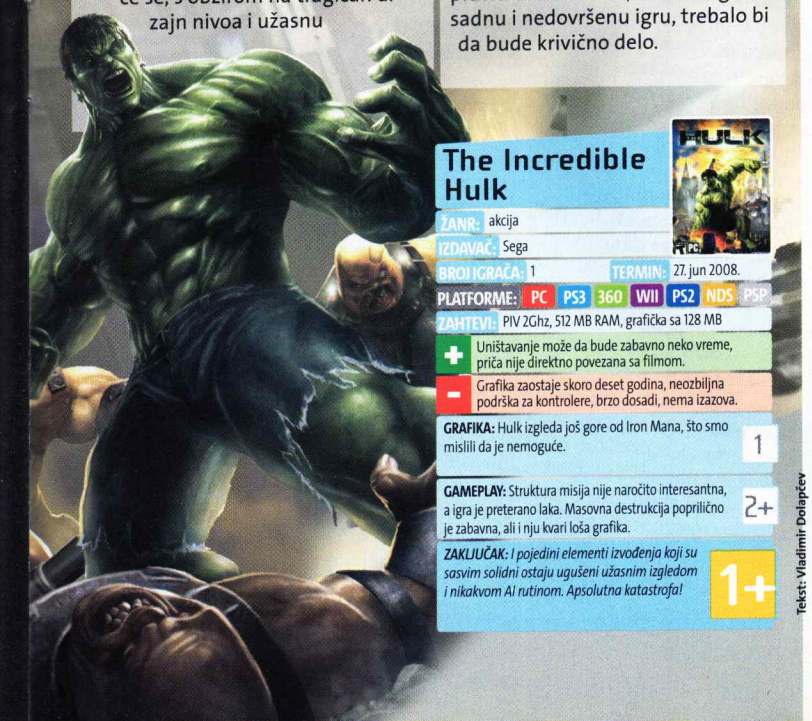
Šta se dešava kada se u izradi video igre sve uradi toliko pogrešno da na kraju izgleda kao da je upravo to i bio cilj?

U poslednje vreme, kvalitet igara rađenih na osnovu Marvelovih junaka dramatično je nizak, a apsolutno dno dostignuto je sa Iron Manom, koji je verovatno kandidat za najgore ostvarenje godine. A The Incredible Hulk, rađen po istoimenom filmskom ostvarenju sa Edom Nortonom, umalo da ga nadmaši. Grafička podloga vrlo je loša i za standarde PS2, a pogotovo za PC sa kojeg je portovana. Zamislite užasno zamrljane teksture, kockaste likove, prazne ulice Njujorka i, kao šlag na tortu, iscrtavanje koje vam ponekad ne omogućuje ni da dobro vidite objekat na koji treba da skočite! Verzija za Xbox 360 i PS3 izgleda mnogo bolje, ali i ona generalno pati od nedostatka detalja, slično kao Iron Man. Na sve to dodajmo još i niskobudžetne animacije u kojima ćete jedva prepoznati glumce sa velikog platna, i utisak će biti potpun.

Samo izvođenje je, koliko-toliko, podnošljivo, bar u prvo vreme dok vam besciljno uništavanje svega što vam dođe pod ruku ne dosadi, a to će se, s obzirom na tragičan dizajn nivoa i užasnu atmosferu, desiti vrlo brzo. Kontrolni sistem vrlo je jednostavan, tako da je broj udaraca koje Hulk može da izvede prilično skroman, dok se protivničke jedinice ponašaju krajnje neinteligentno i često samo stoje u mestu i čekaju da ih rasturite. Nažalost, zbog neshvatljive odluke da se podrže samo Xbox 360 kompatibilni džojpedi, svi oni koji ih ne poseduju, biće prinuđeni na kombinaciju miša i tastature, koja baš i nije najsrećniji izbor za ovaj tip igara.

Nekakav motiv da se uz ovo čudo zadržite više od pola sata mogu da budu jedino dodatni bonusi kojima pristupate preko opcije extras, ali je teško da će pored svih mana neko imati dovoljno strpljenja da ih sve otključa. Inače, igra je očekivano kratka i zbog očajnog AI-ja vrlo laka, pa nije potrebno više od sedam-osam sati da je privedete kraju, osim ako ne posvetite silno vreme izazivanju totalnog haosa.

The Incredible Hulk je, bez obzira na to o kojoj verziji govorimo, još jedna velika sramota za Segu. Napraviti ovako ružnu, do zla boga dosadnu i nedovršenu igru, trebalo bi da bude krivično delo.



The Incredible Hulk

ŽANR: akcija

IZDAVAČ: Sega

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 27. jun 2008.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: PIV 2Ghz, 512 MB RAM, grafička sa 128 MB

\+ Uništavanje može da bude zabavno neko vreme, priča nije direktno povezana sa filmom.

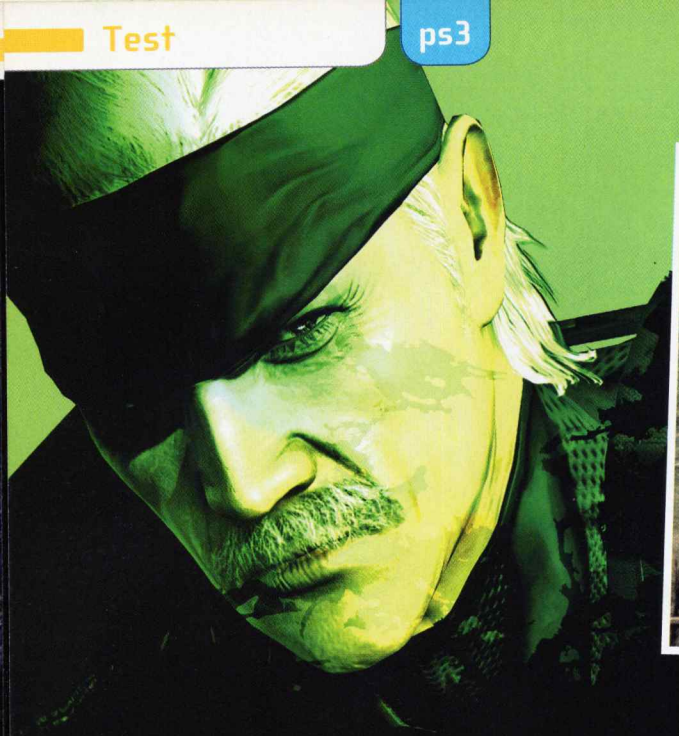
\- Grafika zaostaje skoro deset godina, neozbiljna podrška za kontrolere, brzo dosadi, nema izazova.

GRAFIKA: Hulk izgleda još gore od Iron Mana, što smo mislili da je nemoguće. 1

GAMEPLAY: Struktura misija nije naročito interesantna, a igra je preterano laka. Masovna destrukcija poprilično je zabavna, ali i nju kvari loša grafika. 2+

ZAKLJUČAK: *I pojedini elementi izvođenja koji su sasvim solidni ostaju ugušeni užasnim izgledom i nikakvom AI rutinom. Apsolutna katastrofa!* 1+

Tekst: Vladimir Dolapčev



Izbor oružja je tolik dobar, da ćete se po nekad sigurno odluč ti za direktnu akcij

METAL GEAR SOLID 4

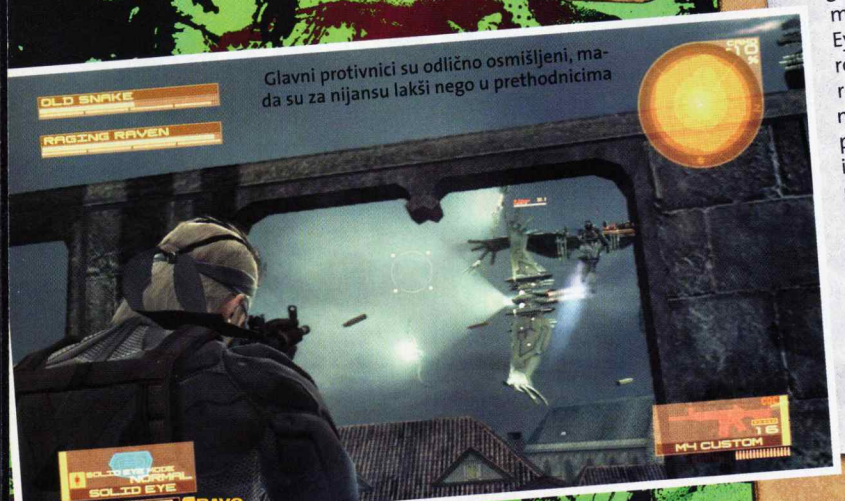
GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Čak i najlepše stvari imaju kraj. Međutim, on je retko ovako dirljiv i efektan

SCREENFUN AWARD

Hideo Kojima je pre dve godine bio vrlo jasan – posle ovog nastavka, jedan od najpopularnijih serijala današnjice odlazi u istoriju. Međutim, s obzirom na to šta vas sve čeka u njemu, nećete mnogo razmišljati o tome, bar dok ne ugledate odjavnu špicu. Guns of the Patriots jednostavno ne dozvoljava da vam misli odlutaju ni na trenutak, uvlačeći vas u sjajno izrežiranu priču koja igru približava interaktivnom filmu, na bolji način od bilo čega što smo videli do sada. Upravo zbog toga, podatak da ćete dobar deo vremena samo posmatrati ono što se dešava na ekranu ne deluje kao mana, naprotiv. Ovo će, pre svega, uvideti igrači koji prate serijal od njegovih dana na PlayStationu, ili su makar upućeni u vrlo komplikovanu priču koju je razvojni tim uspeo zadivljujuće da raspetlja, integrišući u nju sve bitne likove i njihove sudbine. Naravno, mnogo važnija je sama akcija, izmenjena u prilično meri. Ne govorimo tu samo o određenim inovacijama u kontrolnom sistemu koje ćete savladati u posebnom modu (Virtual range), već i o novim gadgetima. Među njima treba, pre svega, izdvojiti Octocamo (omogućuje stapanje sa okruženjem, čineći vas manje vidljivim), multifunkcionalni Solid Eye ili vašeg jedinog pomoćnika na terenu, robota izviđača Mk II, poklon od vašeg starog poznanika Otacona. Iako se iz ovoga može naslutiti da je MGS 4 kao i njegovi prethodnici orijentisan na maksimalno izbegavanje direktnih sukoba, to baš i nije u potpunosti tačno. Mnogi delovi svakog od pet velikih actova staviće vas u unakrsnu vatru između pobunjenika i snaga koje kontroliše glavni negativac Liquid Ocelot, kada je praktično nemoguće (ili je bar užasno naporno i nimalo zabavno) držati se po strani, naročito jer pomaganje lokalnim snagama znatno olakšava igru. Uostalom, to vam nedvosmisleno sugeriše briljantan arse-

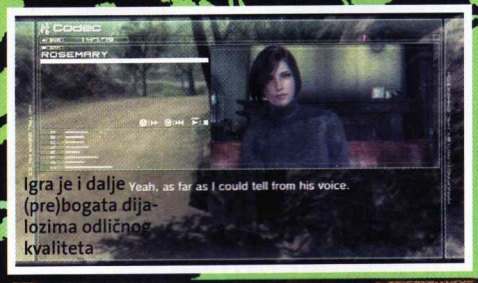


Glavni protivnici su odlično osmišljeni, mada su za nijansu lakši nego u prethodnicima

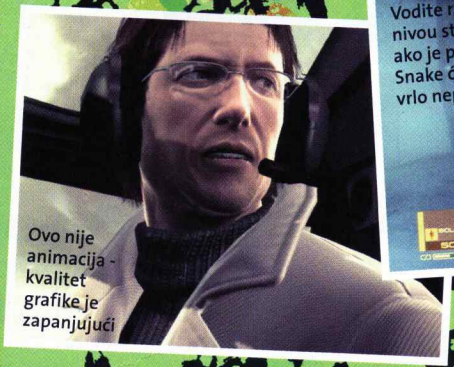
MULTIPLAYER

Kada završite glavnu priču, za šta će vam verovatno biti potrebno više od 20 sati, možete se upustiti u multiplayer koji podržava do 16 igrača i standardne modove poput deathmatcha ili team deathmatcha, odnosno capture the flag, mada je definitivno najzanimljiviji onaj u kome jedan učesnik kontroliše Snakea, a drugi Mk II. Šteta je jedino što je proces kreiranja naloga bespotrebno zakomplikovan, ali minuti koje ćete žrtvovati u tu svrhu sasvim sigurno će se isplatiti.

Nivoi su u priličnoj meri linearni, ali da to nije slučaj, ko zna kada bismo dočekali MGS 4.



Igra je i dalje (pre)bogata dijalozima odličnog kvaliteta



Ovo nije animacija - kvalitet grafike je zapanjujući

Vodite računa o nivou stresa - ako je previsok, Snake će pucati vrlo neprecizno

nal od nekoliko desetina tipova oružja koja se u svakom trenutku mogu nadograditi, kupiti i prodati kod lokalnog trgovca. Ofanzivni pristup za posledicu ima manji priliv novca na kraju nivoa, odnosno povećanje nivoa stresa, što u praksi znači smanjenu preciznost prilikom paljbe i još poneki nusefekat. Usled toga, ipak se ne možete do kraja osloniti na Rambo taktiku, već je morate kombinovati sa pažljivim prilazom koji je često mnogo efektniji.

Ono u šta smo potpuno sigurni jeste da je MGS 4 jedna od najlepših igara današnjice i bez ikakve sumnje najbolje demonstrira sve što može PS3, iako u Konamiju ističu da nisu do kraja uspeli da realizuju njegov potencijal. Ipak, kada vidite kako sve to izgleda u pokretu, ostaćete bez daha – pažnja posvećena modelovanju svakog okruženja i insistiranju na tome da se nijedan detalj ne ponavlja zaista je neverovatna, baš kao i impresivan kvalitet animacije. Sve to do posebnog izražaja dolazi kada posmatrate ingame sekvence – da ne znate da su urađene u engineu igre, sigurno ne biste bili sigurni da nisu u pitanju prerenderovani snimci. Još nešto – ovo je jedna od retkih PS3 igara prilagođena "običnim" televizorima, sa podrškom za ekrane sa odnosom strana 4:3 i vrlo čitljivim (dakle krupnim) tekstom.

Podjednako visok kvalitet ima i zvučna podloga – masovne scene impresivno koriste potencijale 5.1 sistema, a ni glasovi glavnih junaka nisu ništa manje ubedljivi mada, po običaju, najbolji utisak ostavlja David Hayter, još jednom u ulozi Solid Snakea.

Ne računajući nekoliko minornih nedostataka čije bi pominjanje spadalo u čisto cepidlačenje, MGS4 je sve što smo očekivali – epska avantura najvišeg kvaliteta koja će do kraja životnog veka PS3 važiti za jedan od najboljih razloga za njegovu nabavku.

Tekst: Vladimir Dolapčev

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

ŽANR:	Akcija
IZDAVAČ:	Konami
BROJ IGRAČA:	1-16
TERMIN:	12. jun 2008.
PLATFORME:	PC, PS3, X60, WII, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	SIXAXIS, Dualshock 3, SDTV, 720p, 5.1
+	Fenomenalna atmosfera, prelepa grafika, dobro uobličena priča, najbolje izvođenje do sada
-	Ako niste upućeni u prethodnike, nećete potpuno shvatiti radnju

GRAFIKA: Briljantni ljudski modeli, dizajn nivoa i kvalitet animacije čine MGS 4 najlepšom igrom za PlayStation 3 — 5

GAMEPLAY: Unošenje elemenata taktičke pucačine osvežilo je izvođenje, kao i nekoliko novih dodataka, kakav je, recimo, Octocamo, Solid Eye ili Mk II — 5

ZAKLJUČAK: *MGS 4 je briljantno ostvarenje, apsolutna kruna fenomenalnog serijala i sjajan miks kreativnosti i tradicije.* — 5

ps3 360

Izgleda da nismo dobrodošli

Šta će biti s kućom?

Bežanija od bombe pod okriljem noći

Konačno! Battlefield sa solidnom single player kampanjom, za jednog ili više igrača u kooperativnom modu

Battlefield: Bad Company je iz najmanje dva razloga jedinstvena igra ove popularne multiplayer FPS franšize. Kao prvo, ima kompletnu single player kampanju koja se drastično razlikuje od offline bot mečeva (a koji su predstavljali single player komponentu prethodnih naslova), a kao drugo, ovo je prva Battlefield igra koja zaobilazi PC kao jednu od podržanih platformi. Zbog sveprisutne piraterije, EA Games je odlučio da Bad Company ponudi samo igračima nove generacije konzola.

Single player kampanja igre u velikoj meri podseća na CoD4, a zli jezici bi rekli da se igra malo previše "trudi" da iskopira njene najbolje momente. Bad Company u tome uspeva samo delimično: iako su svi elementi na mestu, tok kampanje, zaplet i misije stoje jedan ili dva stepena niže od zvanično najboljeg FPS-a 2007. To nikako ne znači da igri nešto fali, naprotiv, ali viša srednja klasa kvaliteta ipak nije isto što i žanrovska elita.

Zaplet single player kampanje vrti se oko borbenih dogodovština četvorice pripadnika "B" odreda jedne američke pešadijske divizije. Oni se sukobljavaju sa Rusima u nekom nedovoljno definisanom ratu u bliskoj budućnosti. Vaše odeljenje "B" kompanije, u koju se dolazi samo po kazni i koja služi kao topovsko meso u većini sukoba, nema preveliku motivaciju da umre za otadžbinu, što postaje evidentno kada momci provale da se na strani Rusa bore plaćenici koji dobijaju honorar u zlatnim polugama. Jurnjava za kamionima punim zlata postaje njihov prioritet, uz nevoljno ispunjavanje gotovo samoubilačkih zadataka koje dobijaju od armijske komande. Tok single player kampanje prilično je predvidljiv, sastoji se od desetak velikih misija u kojima imate za cilj da kao prethodnica ofanzive uništavate ruske instalacije, a standardna pucačka akcija svako malo biva dopunjena dijalozima i zezanjem, što igri na momente daje komični šmek.

Kvalitet sirove akcije prilično je standardan, samo na momente natprosečan, a atraktivnim dizajnom izdvajaju se modeli vatrenog oružja i efekti njegove upotrebe, kao i brojna borbena vozila koja ćete imati priliku da provozate kako u single, tako i u multiplayeru (nekoliko vrsta oklopnih transportera, tenkovi, borbeni helikopter, naoružani gliseri i slično). Najinteresantnija komponenta igre je tehnička magija Frostbite 3D enginea koji dozvoljava da uništite ili demolirate većinu objekata u okruženju. Nijedna pucačina pre Bad Company nije imala ovako uspešno dočaran model balističke deformacije: pogocima iz srednjeg ili teškog naoružanja možete obarati drveće, praviti rupe u zgradama, uništavati zaklon iza koga se kriju protivnici, što pored vizuelne čari ima snažnu taktičku vrednost, pogotovo u multiplayeru, u kome se umesto loših AI botova borite sa živim protivnicima. Eksplozije granata i rušenje zidova podižu i oblake prašine, što delimično ili potpuno zaklanja vidik, a to je još jedan bitan momenat koji multiplayer Bad Company diže drastično iznad proseka. Najveća zamerka igri, pored lošeg AI saboraca i protivnika, leži u činjenici da pogibija u misijama ne ostavlja nikakve posledice: jednostavno ćete se rematerijalizovati na startu tekućeg checkpointa, a zona koju ste očistili pre smrti ostaće očišćena. Ovo igru na momente čini banalno lakom, čak i na najvišem nivou težine.

Tekst: Stojan Karamatijević

Battlefield: Bad Company

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: EA Games
BROJ IGRAČA: 1-24
TERMIN: 23. jun 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16:9, 1080p, Xbox Live!, PS Network

\+ Uverljivo oružje i vozila, odličan kontrolni sistem, sjajan multiplayer

\- U poređenju sa CoD4, single player je smešan; odsustvo bilo kakvih konsekvenci pri pogibiji u toku igre

GRAFIKA: Solidna, mada sa pomalo "zrnastim" teksturama; mogućnost da uništite svaku zgradu i srušite svako drvo daje zaista spektakularne rezultate — 4+

GAMEPLAY: Odličan multiplayer dopunjen je solidnim single playerom, koji po kvalitetu ipak ne može da se poredi sa Call of Duty 4 (koga prilično agresivno kopira) — 4

ZAKLJUČAK: *Sigurna kupovina za sve ljubitelje Battlefield igara: single player kampanju shvatite kao besplatni bonus i način da se bolje pripremite za multiplayer* — 4+

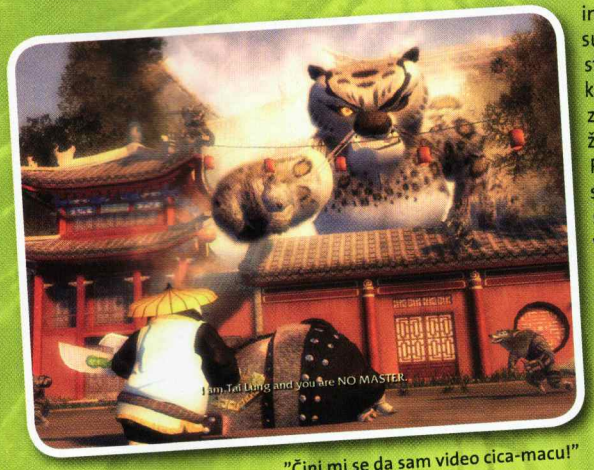
DreamWorks KUNG FU PANDA

Ako ste bili ubeđeni da su pande trome i da stalno spavaju, Po će vas definitivno razuveriti

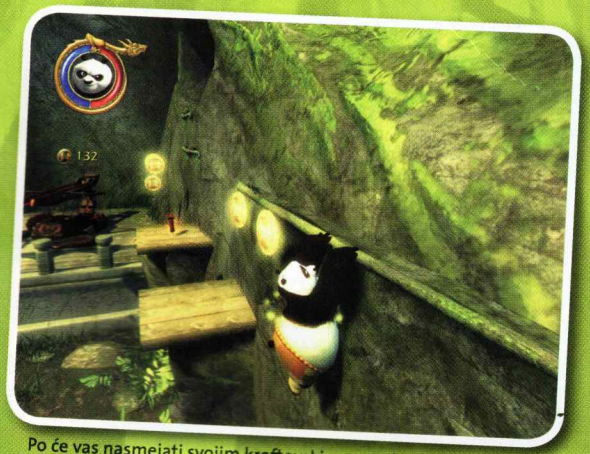
Kung Fu Panda prati mladog pandu koji želi da postane veliki kung fu majstor. Naš glavni junak – panda Po će na putu ka savladavanju tajni ove borilačke veštine morati da se ujedini sa grupom Furious Five, koju čini pet najvećih kung fu majstora, i uz njihovu pomoć da savlada zlog Tai Lunga, koji je posle 20 godina provedenih u tamnici uspeo da pobegne i sada je i te kako ljut.

Sama igra predstavlja kombinaciju platforme i arkadne tuče. Panda Po na početku raspolaže sa dva osnovna udarca (slabi i jaki, logično zar ne!), ali njihovim kombinovanjem može da izvede nekoliko prilično efikasnih kombo udaraca. Vremenom ćete otključati i neke napredne kung fu tehnike i moćnije komboe. Na svakom nivou morate odraditi legendarne zadatake i eventualno poneki sporedni. Po nivoima su razbacani novčići koje treba sakupljati, jer ih između nivoa možete trošiti na pojačavanje tehnike i kombo udaraca. Kroz nivoe se susrećete sa gomilom manjih protivnika koji se lako eliminišu, ali zato napadaju u velikim grupama, i sa većim protivnicima koji neće padati odmah posle prve serije udaraca, a za njihovu eliminaciju trebaće vam i malo veštine. Na kraju svakog od 13 nivoa čeka vas boss, za kojeg će vam biti potrebno malo više od jednostavnog lupanja po tasterima za izvođenje udaraca. Pored Poa, imaćete priliku da vodite i ostalih pet kung fu majstora, od kojih svaki ima svoj stil borbe i način igranja. Majstori su životinje po kojima su nazvani i kung fu stilovi. Posebno interesantna je bogomoljka – kung fu buba. Pored nje vodićete i zmiju, tigricu, majmuna i ždrala (koji može da leti, a jedini on može brzo da izvuče Poa iz nekih opasnih situacija). Protivnici su, takođe, pripadnici životinjskog carstva, tako da ćete odmeravati snage sa veprovima, krokodilima i slično.

Iako na prvi pogled deluje kao dečja igra, u pozadini se krije sasvim dobar engine, koji bi mogao da ima upotrebnu vrednost i u drugim arkadnim igrama ovog tipa. Grafika je veoma dobra, dok su glasovi dosta slični originalima iz filma.



"Čini mi se da sam video cica-macu!"



Po će vas nasmejati svojim kroftovskim sposobnostima

Kung Fu Panda

ŽANR: arkada/platformska
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 3. jun
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, VGA sa 128 MB, DX 9.0

\+ Interesantni likovi i još zanimljiviji nivoi, smešni dijalozi, zabavna igra

\- Manji problemi sa kamerom, igra je prelaka

GRAFIKA: Grafika je dobra, animacije su zabavne i stvarno ćete pomisliti da interaktivno učestvujete u animiranom filmu. 4-

GAMEPLAY: S obzirom na to da je namenjena mlađoj populaciji, komande su jednostavne i vrlo lako ćete se navići na njih, ali zato je i igra isuviše laka. 3+

ZAKLJUČAK: *Slobodno se može reći da je Kung Fu Panda jedna od boljih konverzija filma u igru i dokaz je da je i tako nešto moguće.* **4-**

Tekst: Vladislav Herbut

supermajice.com
POZOVITE! 0-24h NON-STOP!

majice kratkih rukava 699 i dugih rukava 799 dinara + ptt troškovi

POGLEDAJTE NA NAŠEM web sajtu www.supermajice.com
JOŠ PREKO 500 motiva

850 DINARA +PTT
MUZIČARI, SPORTISTI, * GLUMCI, BENDOVI...
Javite nam koji vam je omiljen bend, sportista, glumac, super heroj, možda neka serija ili neki lik iz crtaća! Pozovite nas na telefon 021 472 0664 i recite nam koga želite da imate na majici. Cena majice dugih rukava je 950 dinara + ptt troškovi. Pozovite nas!

* majice po specijalnoj porudžbini sa slikama muzičara, sportista glumaca, bendova ili vašom slikom moguće je uraditi samo na belim majicama!

850 DINARA +PTT
VAŠA SLIKA!*
Ako želite svoju ili sliku drage osobe na majici, pošaljite nam je na custom@supermajice.com, ostavite nam vaš broj i mi ćemo vas nazvati. Cena majice dugih rukava je 950 dinara + ptt troškovi. Javite nam se!

isporuka na kućnu adresu

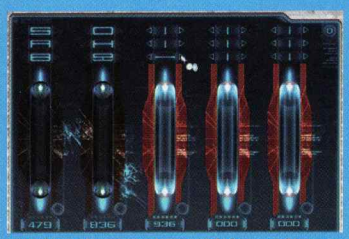
supermajiceshop
1. SPENS Novi Sad, Sutjeska 2 (glavni prolaz - ugao tri, kod salatine)
2. BULEVAR Novi Sad, D. Avramovića 2 (lokal u zgradi na kraju parkinga iza picerije ČAO)
021 4720 512
021 4722 860
021 4720 664

Dobra fora: Kada stavite pointer na Exit, dobićete preview lokacije u koju izlazite

Blebetanja u igri ima koliko vam srce poželi

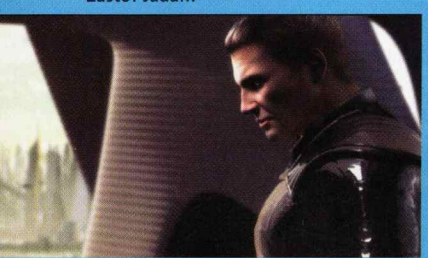
Perry Rhodan

Učlanite se u društvo ljubitelja najstarijeg naučnofantastičnog serijala na svetu!



Klikćite gde god stignete dok se nešto ne dogodi

Ministar odbrane postao je Bully. Kako? Zašto? Jadan!



Pera je zabrinut. Pomozite mu. Biće vam večno zahvalan!

Za Perryja Rhodana, neustrašivog astronauta, šampiona snaga dobra, viteza dubine, prvo besmrtno ljudsko biće, regenta planete Terre i sjajne zvezde vodilje celokupnog čovečanstva – malo je ko čuo van Nemačke. On je u Nemačkoj svojevrstan fenomen – serijal koji je svoj život započeo pre četrdesetak godina u obliku petparačkih romana, da bi zarobio maštu miliona mladih umova i narastao do mamutskih proporcija uključujući serije, stripove, društvene igre, a sada i pravu avanturističku video igru.

Već iz uvodnih, veoma filmski režiranih i vizuelno primamljivih scena, jasno je da je ovo igra zamišljena ne samo da obraduje postojeće, već i da privuče nove fanove. Prvo će postići oživljavanjem likova i sveta serijala napucanom grafikom i pričom koja ne samo da prati sve standarde "spejs opere", već i sadrži gomilu referenci na poznate događaje iz Perryjevih brojnih avantura. A moguće je da će i drugo postići istovetnim sredstvima, ali se takođe može desiti i da, usled guranja objašnjenja i referenci o svetu i zapletu građenom 40 godina u svega nekoliko sati igre, dobijete rezultat koji malo zbunjuje, a možda i odbije neke igrače (koji, recimo, ne mogu da shvate kako nekakav plišani meda astronatu može da bude jedan od vođa galaksije, iako to ima sasvim prihvatljivo objašnjenje ako ste pratili serijal)! No, ako iole volite spejs operu u stilu "Zvezdanih staza", onda će vam Perry Rhodam sa svojim zapletom i postavkom biti nesumnjivo simpatičan.

Igri se ne može osporiti da je grafički atraktivna. Cut-scene su filmski režirane i dinamične, što je dobro, jer se zaplet umnogome otkriva kroz njih. Sama akcija odvija se na prelepim prerenderovanim pozadinama po kojima se kreće vaš 3D lik, u stilu starih Final Fantasy igara. Priča nije baš originalna, ali je to, valjda, u redu, jer spejs opera mora sadržati pojave kao što su zli vanzemaljci, otmica prijatelja, jurnjava svemirskim brodovima i slično. Ono što je takođe moglo biti inovativnije jesu zagonetke – koje su ili lake i već viđene ili nelogične (uhvatiti muve kutijom za ručak? Hmmm...). Sistem kontrole je dobro zamišljen, mada zahteva malo objašnjavanja: sve značajne osobe, predmeti ili lokacije pojavljuju vam se u istom kontekst-meniju kao ikonice u dnu ekrana, tako da ih možete odabrati levim klikom i potom "njima" kliknuti na neki predmet (da biste odabrano primenili na taj predmet) ili na nekog lika (da biste čuli šta on ima da kaže o tome).

Kada se sve ovo spoji, dobije se klasična avantura umotana u oblandu klasične spejs-opere. A to je sve malo previše "klasike" za današnje mlade nade koje očekuju nešto više od svojih igara.

Perry Rhodan Adventure

ŽANR: Avantura
IZDAVAČ: Koch
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 23. maj
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 1,5 GHz, 512 MB RAM, 3D grafička sa 64 MB

\+ Lepa grafika, bogat svet

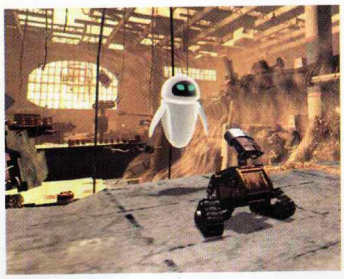
\- Priča kao prosečna epizoda "Zvezdanih staza", zagonetke

GRAFIKA: Odlične cut-scene i lepe prerenderovane pozadine dobro oživljavaju svet Perryja Rhodana — 4

GAMEPLAY: Point&click avantura kao i sve u poslednjih petnaest godina – mogli su uvesti neko osveženje — 2+

ZAKLJUČAK: *Za sve koji vole avanturisanje po svemiru – evo avanture smeštene tamo*

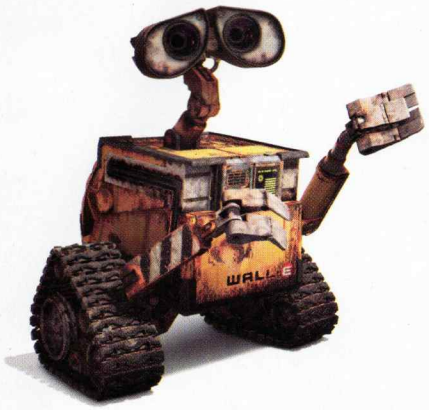
3



Jesi li čuo da Kusta snima novi film o robotima?

Ko pre đubretu, sam u njega upada...

WALL·E



Zamislite da ste robot koji čisti smeće svaki dan, već 700 godina. Pa, onda kažite da imate loš posao!

Wall-E još je jedna u nizu igara napravljenih na osnovu animiranog filma. Ovoga puta radi se o malom robotu pod imenom Wall-E, ostavljenom na Zemlji sa dužnošću da počisti sve smeće koje su ljudi ostavili za sobom. U dalekoj budućnosti ljudska vrsta je toliko zagadila Zemlju otpadom da su je morali napustiti. Kompanija BnL, koja upravlja svim vladama i kompletnom ekonomijom, preuzela je na sebe odgovornost da počisti Zemlju. Ljudi su se preselili na svemirske brodove, a mali roboti klase Wall-E ostali su da počiste otpad. Proces koji je trebalo da traje pet godina otegao sa na sitnih 700, a naš mali junak jedini je preživeli robot iz svoje klase koji i dalje marljivo obavlja svakodnevne dužnosti. No, dolaskom novog robota, klase EVE čije je zaduženje da proveri stanje životnih uslova na Zemlji, stvari se drastično menjaju.

Wall-E je klasična platformska igra sa dodatkom jednostavnijih logičkih problema koji se svode na upotrebu određenih predmeta na određenom mestu. Po nivoima su razbacane BnL kutije koje sadrže više vrsta energetskih jedinica, na primer, plave za otvaranje vrata, crvene za laser i žute za energiju. Energiju možete puniti i ako naiđete na sunčeve zrake kada Wall-E rasklopi svoje solarne ćelije i sam puni energiju. Mali robot pravi kocke od smeća koje može da iskoristi za uništavanje nedostupnih BnL kutija, da se pretvori u kocku kada je otporniji na oštećenja i da se provuče ispod nekih prepreka, zatim da koristi pogled iz prvog lica koji otkriva skrivene zakopane predmete i još mnogo toga. EVE, za razliku od Wall-E, može da leti, puca iz lasera, skenira objekte i emituje električne talase koji služe za aktiviranje određenih prekidača. Kroz igru ćete naizmenično voditi ovu dvojicu robota od kojih svaki ima drugačiji stil igranja, ali biće i nivoa u kojima ćete neke situacije morati rešavati njihovim udruženim snagama. Ipak, većinu problema rešavaćete veoma lako.

Interesantno je napomenuti da, iako igra prati priču iz filma, postoje momenti u glavnoj priči koji nisu prikazani u filmu, kao i nekoliko novih lokacija. Eto jednog od razloga da odigrate igru, pod uslovom da vam se film svideo.

Wall-E

ŽANR: 3D Platformska
IZDAVAČ: THQ
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 24. jun
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1.5 GHz, RAM 256 MB, VGA sa 64 MB, DX9.0

\+ Jednostavna, laka za savladivanje, simpatične mini-igre

\- Nezgodne kontrole kamere, loša preglednost terena, pomalo monotono

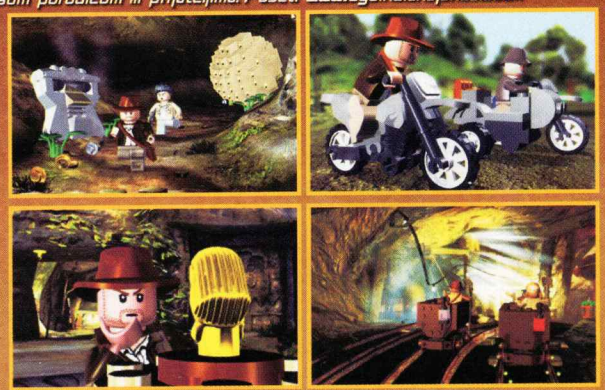
GRAFIKA: Pošto je u pitanju igra rađena po animiranom filmu, logično bi bilo da je grafika skoro identična filmu, što ovde baš i nije slučaj — 3

GAMEPLAY: Stiče se utisak da je igra namenjena mlađim igračima kojima se svideo film, dok je ostali, verovatno, neće ni instalirati — 3

ZAKLJUČAK: *Može se reći da su verno preneseni momenti iz filma, ali sama igra nije toliko zanimljiva da biste joj posvetili posebnu pažnju* — **3**

Tekst: Vladislav Herbut

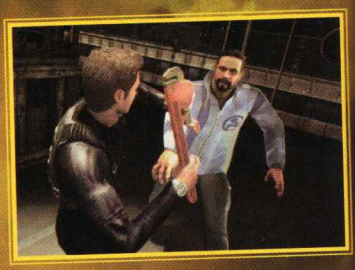
NAJVEĆA AVANTURA IKADA SKLOPLJENA.
Prozuji kroz sva tri originalna filma u jednoj velikoj igri. Bori se sa neprijateljima. Reši zagonetke. Pronađi drevno blago. Igraj kao Indi ili 60 drugih likova sa vašom porodicom ili prijateljima. Poseti www.legoindianajones.co.uk



7+ www.pegi.info
PlayStation.2 PLAYSTATION.3 PSP
NINTENDO DS. Wii
LUCASARTS videotop GAME
Games for Windows XBOX 360 games

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. and TM as indicated. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of The LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. '', 'PlayStation', 'PLAYSTATION', and 'PSP' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Unrealov engine se pobrinuo za sočnu grafiku sa kojom i PS3 i 360 izlaze na kraj bez problema



Igra predstavlja interesantnu mešavinu pucačine i tabačine iz trećeg lica...

... a imaćete priliku i da provozate Mini Morris po pariskim ulicama

ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY

Odmetnuti CIA operativac u potrazi za izgubljenim identitetom

Igračke obrade filmskih blokbastera u 99,99% slučajeva ne pretenduju na status ičega značajnijeg od generatora brze i lake love u prvih nekoliko meseci posle bioskopske premijere, a bivaju potpuno zaboravljeni onog trenutka kad film završi ciklus prikazivanja na velikom platnu. Čak i u slučaju virtuelnih rimejk verzija filmskih klasika (nalik na Godfather), kvalitet njihove adaptacije u najvećem broju slučajeva krajnje je diskutabilan. Jedan od retkih izuzetaka od ovog pravila je The Bourne Conspiracy, akciona igra rađena po "novotalasnim" špijunskim trilerima sa Metom Dejmonom u glavnoj ulozi.

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy baziran je na prvom delu filmske trilogije (The Bourne Identity iz 2002. godine), onom u kojem Džejson biva ranjen i ostavljen da umre u moru posle iznenađujuće odluke da ne ubije afričkog diktatora Wombasija na luksuznoj jahti. Pored sekvenci i dešavanja viđenih u filmu, koje kulminiraju hepiendom na grčkom ostrvu, igra obrađuje i Bornovu prošlost, odnosno nekoliko spektakularnih misija/likvidacija koje nismo videli u filmu, a koje daju dobar flešbek uvid u Bornov opasni život pre amnezije uzrokovane mecima koje je "dobio" u leđa. Umesto Meta Dejmona, koji je verovatno tražio preveliki honorar, lik virtuelnog Džejsona Borna u igri baziran je na anonimnom glumcu, koji je posao obavio daleko uverljivije od svog poznatijeg kolege.

Sama igra sastoji se od desetak linearnih nivoa, čija struktura ravnopravno kombinuje klasičnu tabačinu i pucačinu iz trećeg lica, i koji sadržinski obrađuju scene viđene u filmu (nalik na bekstvo iz američke ambasade) i one koji nisu bili deo filmske verzije (na primer, borba na dokovima pre ukrcavanja na jahtu). Igra ima i trkački nivo, atraktivnu car-chase sekvencu u kojoj se za volanom Mini Morrisa jurite sa policijom po ulicama Pariza, ali koji nekako štrči u odnosu na formu ostatka igre. Eliminacija neprijatelja na dva različita načina, batinanjem i pogocima iz vatrenog oružja predstavlja 80% sadržaja igre, a laka i meka tranzicija između ovih modova igru čini veoma ubedljivom za sve ljubitelje brze i brutalne akcije viđene u filmskoj trilogiji. U odnosu na manje-više klasične pucačko/izbegavačke sekvence, borba u bliskom rangu neverovatno je kvalitetna, pre svega zbog odlično zamišljenog i još bolje izvedenog "takedown" sistema: pesničenjem protivnika, Džejson lagano puni merač adrenalina, a ispunjavanjem svake trećine stiče sposobnost za izvođenje superborbenog poteza kojim običnog protivnika trenutno izbacuje iz stroja (i skida dobar deo energije boss protivnicima). Takedown potezi predstavljaju odličnu vizuelizaciju Bornovih pokreta iz filmova, atraktivno lomljenje glava, ruku i nogu, karate poteze kojima protivnike baca po sobi, razbija im glavu aparatom za gašenje požara i primenjuje slične, brutalno efikasne manevre. Karakter svakog Takedowna zavisi od objekata u okruženju, tako da se oni gotovo i ne ponavljaju, čineći igru najboljim i najsurovijim surogatom akcionog filma koji smo videli od početka godine. Ostatak igre, a pogotovo shooter sekvence su manje-više klasični, ne izdvajajući se ničim posebnim u odnosu na konkurenciju.

Očekivali ste Meta Dejmona? To bi koštalo previše...

The Bourne Conspiracy

ŽANR:	Akciona igra
IZDAVAČ:	Sierra Entertainment
BROJ IGRAČA:	1-16
TERMIN:	3. jun 2008.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PSP, NDS, PSD
PODRŽAVA:	1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!, PS Network
+	Ogromna doza kvalitetne i veoma brze akcije; Takedown sistem
-	Pucački segment igre nije kvalitetan kao pesničenje; Igra obrađuje samo prvi film

GRAFIKA: Savršeno funkcionalna, mada ne i spektakularna grafika koju pogoni najnoviji Unreal Engine; Odlična kamera koja ni u jednom trenutku ne smeta toku akcije. 4

GAMEPLAY: Brutalna i brza akcija u potpunosti sledi princip viđen u filmskim avanturama Džejsona Borna, bar kada se radi o bliskoj borbi. 4+

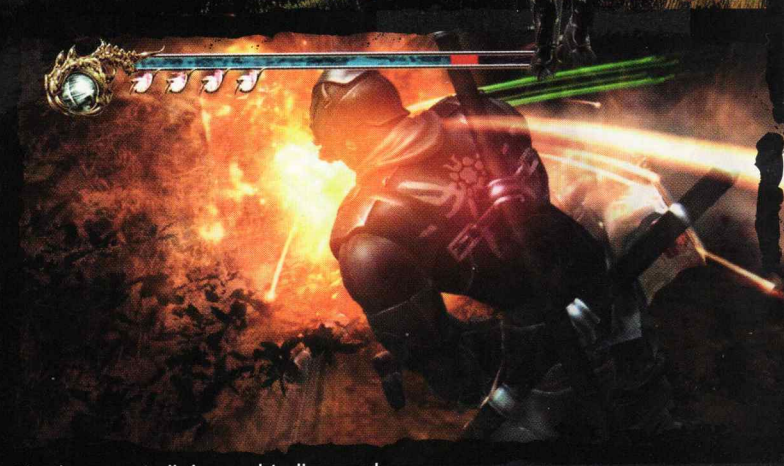
ZAKLJUČAK: *Jedna od veoma retkih igara rađenih po filmskim motivima sa kvalitetom koji ne kaska za parnjakom sa velikog platna, već ga u nekim momentima i prevazilazi* **4+**

Tekst: Stojan Karamatijević

NINJA GAIDEN II

Nastavak najbolje akcione igre sa Xbox konzolom donosi frišku seriju krvavih avantura Rya Hayabuse

Fantastični okršaji, ipak umeju da budu preteški



Vizuelna prezentacija igre predstavlja sam vrh, ali na račun povremenog pada frameratea

Tokom igre pokupićete raznovrsno oružje

Igru Ninja Gaiden, nekada davno poznatu sa automata u lunaparku, "digli" su iz mrtvih pre nekoliko godina i lansirali na tržište u obliku maksimalno nasilne 3D akcione igre za Xbox konzolu. Pokupila je mnoge nagrade i postala dovoljno jak razlog za nabavku MS konzole u Japanu. Njen nastavak, koji je takođe jedna od retkih Xbox 360 ekskluziva, urađen je u gotovo identičnoj formi, mada sama igra nije u tolikoj meri revolucionarna kao prethodna.

Kao i u većini akcionih igara made in Japan, priča koja prati avanture Rya Hayabuse, poslednjeg nindže Dragon klana, slučajno ili namerno sastavljena je od nepovezanih i zbunjujućih elemenata, ali to u ovom slučaju ne smeta previše. Ono što je ovde zaista značajno, borba sa mračnim redom shadow nindži (doh!), koji žele da ožive opakog Archifienda, izvedena je na dovoljno spektakularan način da akcija (to jest klanica) ubrzo postaje jedini smisao i poenta igre. Ninja Gaiden II maksimalno je brza igra, čiji akcenat na borbi, kombo udarcima i boss fajtovima na kraju svakog nivoa podrazumeva da pored tolerancije na krv i odvaljene udove, morate imati superiorne reflekse i otpornost na brzu sukcesiju grafičkih efekata: ako je ikada bilo igara koje kod zdravog čoveka mogu da izazovu epileptični napad, njihov najkarakterističniji predstavnik je upravo Ninja Gaiden II. Za razliku od prethodne igre, koja je pored makljanja sadržavala i mnogo terenskih zagonetki i "jumping puzzli", ovde je većina takvog sadržaja podređena čistoj akciji – povremene zagonetke sa objektima koje treba doneti na određeno mesto da bi se otvorio prolaz za napredovanje i dalje su tu, mada drastično pojednostavljene.

Probijanje kroz horde neprijatelja korišćenjem standardnog nindža arsenala, od čijih predstavnika na početku prvih nekoliko poglavlja igre posedujete samo katanu (štap, tonfe i ostalo ćete nalaziti u kasnijim nivoima), što nije previše izazovno. Na kraju drugog nivoa (Dragon castle u Hayabusa selu), očekuje vas nemilosrdno težak duel sa protivničkim nindža majstorom, koji će za većinu standardnih igrača predstavljati pravu probu živaca. Onaj koji ovo prebrodi i ne razbije kontroler i televizor, može slobodno da se potapše po ramenu. Kasniji bossovi su još gori, mada u odnosu na zaista nefer fajtove iz prethodne igre to i dalje nije toliko strašno. Svako oružje koje vam "legne", odnosno sa kojim najlakše i najbrže seckate ruke i ulubljujete glave, možete nadograditi specijalizovanim shop statuama majstora Muramase, uz investiciju žutih žetona koji ostaju iza mrtvih protivnika. Na istom mestu možete pazariti i neku vrstu health napitaka, kao i još nekoliko stvari koje vam mogu koristiti u fajtu.

Grafičke karakteristike Ninja Gaidena II sasvim su u skladu sa novogeneracijskom platformom Xboxa 360, mada smo na nekim mestima primetili ozbiljan pad frameratea: najkompleksniji fajtovi za milion protivnika dobro će oznojiti vašu konzolu, što će se odraziti na lagani i povremeni slow motion. To će vam na nekim mestima dobro doći, makar zarad opuštenog uživanja u plesu udova, čelika i spellova koji vam u standardnom toku igre prebrzo lete ispred očiju.

Ninja Gaiden II

ŽANR:	Akciona igra
IZDAVAČ:	Team Ninja/Microsof
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	3. jun 2008.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
PODRŽAVA:	16:9, 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!

+ Najkrvavija virtuelna klanica na Xboxu 360; megabrza melee akcija i odlični borbeni komboi

– Loša kamera; igra je na momente zaista preteška, čak i na osnovnom nivou

GRAFIKA: Ryu i protivnici izgledaju fenomenalno, ali enterijerima fali malo više detalja; odlična animacija kretanja i borbe; mnoooogo krvi. **4+**

GAMEPLAY: Od brzine seckanja, umlačivanja, nabadanja i probadanja lako možete dobiti epileptični napad; boss fajtovi su preteški. **5–**

ZAKLJUČAK: *Ninja Gaiden II nije igra za nestrpljive, nervozne i igrače sa slabim stomakom, ali one koji su dovoljno sposobni da se uzdrže od lomljenja kontrolera očekuje nezaboravno iskustvo* **5–**

Tekst: Stojan Karamatijević

MARIO KART Wii

Ima li najpoznatiji serijal karting trka dovoljno svežine da nas opet privuče kao nekada?

Oprobajte se u trci protiv duha drugog igrača!

Novouvedeni motori teži su za kontrolisanje, ali zauzvrat daju priliku da aktivirate kratak turbo pogon vožnjom na zadnjem točku

nintendo Wi-Fi connection

Vožnja po mreži

Multiplayer opcija očekivano je prilično kvalitetna, a po prvi put, omogućeno je i igranje preko Interneta, protiv prijatelja čiji broj imate ili učesnika iz svih krajeva sveta. Svideo nam se i Mario Kart Channel, koji vam dozvoljava da uporedite najbolja vremena sa ostalim igračima i skinete snimke njihovih vožnji, odnosno pošaljete im svoje. Sve to moguće je i bez igre ubačene u konzolu, što je za svaku pohvalu.

Legendarni Mario Kart za Super Nintendo bio je samo prva u pravoj bujici sličnih igara koje su narednih godina preplavile sve moguće igračke platforme, u većini slučajeva neuspešno kopirajući njegov originalni koncept. Sam Nintendo od tada je izbacio svega nekoliko zvaničnih nastavaka, od kojih nas poslednji, Mario Kart Double Dash! nije nešto posebno oduševio, pošto je patio od nedostatka novih ideja. Sama činjenica da je Mario Kart Wii rađen za platformu sa najoriginalnijim kontrolnim sistemom trebalo je da garantuje da će ovaj serijal možda dobiti preko potrebno osveženje.

Ipak, malo toga se promenilo kada je reč o osnovnoj formuli – i dalje birate jednog iz palete Nintendovih likova (ima ih čak 25, od kojih se dobar deo naknadno otključava) i sa njim osvajate mini-šampionate da biste otključavali novi sadržaj. Veliki deo staza preuzet je iz prethodnika i uz čak 16 novih čini zaista sjajan izbor od 32 trke, raspoređene u osam šampionata i tri klase. Upravljanje je vrlo lako, bez obzira na to za koji sistem se odlučite. Volan koji se dobija uz originalni primerak igre i u koji se postavlja Wiimote je simpatičan, ali nije neophodan, jer je i bez njega usmeravanje vozila u željenom

Solo trke su OK, ali u multiplayeru sve je mnogo zanimljivije. Oprabajte se protiv drugara u splitscreen modu...

Zahvaljujući formatu ekrana 16:9, četiri igrača u splitscreen modu igraju bez problema

U igri ćete prepoznati čak 25 poznatih Nintendovih junaka

Ubacite Wiimote u volan i vožnja može da počne!

pravcu jednostavno gotovo koliko i na GameCube džojpedu, koji je takođe podržan, što nas je oduševilo.

Ono što se sigurno neće nikome svideti jeste izuzetno snažna catch-up logic rutina koja je prisutna u svim modovima, i naročito dolazi do izražaja u kasnijim šampionatima. Ukratko, vrlo lako može da se desi da i sa bukvalno savršenom vožnjom na kraju završite među poslednjima, a ređe su mogući i obrnuti slučajevi. Glavni krivac za to jesu bonusi na stazi, jer zavise isključivo od vaše pozicije. Dok ste u vođstvu, dobijaćete samo prilično beskorisne dodatke poput kora od banana, dok će takmičari na začelju biti častćavani turbo pogonima, kao što je pretvaranje u džinovski metak koji vas začas katapultira u sam vrh! Naravno, ne treba zaboraviti ni da u svakom trenutku protivnik može da vas pogodi nekim predmetom, od kojeg jednostavno ne postoji odbrana. Slažemo se da je ovo, koliko-toliko, opravdano dok ste u društvu, jer svima daje šansu da se dobro zabave, ali je u solo varijanti to vrlo frustrirajuće i krajnje besmisleno. Poruka "better luck next time", koju ćete tako često viđati u najjačoj klasi, zvuči vrlo realno, jer je sreća ovde definitivno bitnija od umeća.

Grafički kvaliteti ovog ostvarenja prilično su dobri, mada je jasno da ne koriste do kraja, za današnje prilike ionako skromne, mogućnosti konzole. Najbitnije je, ipak, da je zahvaljujući odličnoj animaciji i detaljnim i šarenim stazama sačuvan poznati šmek Mario Karta, a treba imati u vidu i da je broj učesnika proširen sa osam na 12. Slično se može opisati i zvučna komponenta, sa standardnim veselim pop temama i raznim kricima i povicima koje ispuštaju akteri.

Selidba Mario Karta na Wii prošla je prilično dobro, najviše zahvaljujući odlično implementiranoj podršci za Wiimote i mrežnom režimu. Nedostatak značajnijih novina i neizbalansiranost igre u single playeru znači da ga ne možemo svrstati u sam vrh ponude za ovu konzolu, ali mislimo da je i pored toga i te kako vredan nabavke.

Mario Kart Wii

ŽANR: arkadna vožnja
IZDAVAČ: Nintendo
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: 11. april
PLATFORME: PC PS3 360 **WII** PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: Classic Controller, GC Controller, Wii Wheel

+ Odličan izbor staza, vozila i vozača, multiplayer podrška, implementacija motion sensor kontrola.

- Grafika je tek za nijansu bolja nego na GameCubeu, nema velikih novina, catch-up logic.

GRAFIKA: Nismo primetili velika unapređenja u odnosu na prethodnika za Wii, ali je sve toliko šareno da to i nema mnogo veze. 4+

GAMEPLAY: Zbog catch-up logica, single player može da bude vrlo naporan, ali je igranje u društvu i dalje fenomenalno iskustvo. 5-

ZAKLJUČAK: *Iako ne donosi mnogo toga, Mario Kart Wii sadržinski je bogata i vrlo zabavna igra, na duži period* **4+**

Vladimir Dolapčev

OSVOJITE NINTENDO WII

Beosoft (Gospodara Vučića 162, Beograd, 011/3048-916 ili 3048-917, www.beosoft.co.yu) i Tehninginvest, uvoznik i distributer Nintendo programa (011/2851-911) poklanjaju vam Nintendo Wii konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun wii. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a: sfun wii a Jovan Krkobabić, Nosilaca partizanskih spomenica 29, Beograd
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV

Da li je na Nintendu Wii moguće igrati Commodore 64 igre?
a) Da
b) Ne
c) Da, ali samo ako se C64 nalazi u blizini od jednog metra

Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
c (DVD)
Tanja Dimitrijević, Smederevo (063426xxx)

Sve u jednom

Najnovija BRAVIA Home Theatre DAV-F200 opremljena je plejerom koji pušta DVD, CD kao i FM radio, a podržava i formate mp3, Windows Media Audio, DivX i JPEG. Za odličan zvuk na raspolaganju vam je 2.1 sistem od čak 400 vati, kao i Virtual Surround za ubedljivije efekte. Preko USB portova mogu se priključiti i dodatni uređaji (mp3 plejeri, mobilni telefoni, iPod) a za vezu sa TV-om obezbeđen je HDMI port koji skalira sliku na 1080p. Za ovog lepotana iz Sonijeve porodice moraćete da izdvojite oko 500 evra. Više informacija na: www.sony.com

Plejer iz snova

Philips je modelima GoGear SA5245, SA5285 i SA5285BT predstavio tržištu potpuno novi prenosni audio i video plejer. Plejeri su raspoloživi sa internom memorijom od 4 ili 8 GB, podržavaju mp3, WMA i AAC formate, a sa njima možete slušati i FM radio. LCD ekran dijagonale 7,1 cm, ne samo da može da prikaže video snimke, fotografije (JPG format) ili naslovne strane muzičkih albuma, već i titlove filmova (WMV format), što će pozdraviti veliki broj korisnika. Model SA5285BT opremljen je i Bluetoothom, a u cenu uređaja uključene su i vrlo moćne slušalice. Cene modela kreću se od 120 do 170 evra. Info: www.consumer.philips.com

Pametne kamere

JVC kamkorder GZ-MS1000 krasi optički zum od čak 35x zum, međutim, ono što je vrlo sprecifično za ovaj uređaj jeste podatak da ćete jednim pritiskom na dugme prebaciti video snimke na YouTube portal. Kamkorder se već prodaje u Americi za 350 dolara, a u Evropi se očekuje uskoro.

TOP 5 mobilnih igara

Svakog meseca pokušaćemo da izbunarimo pet igara za mobilne telefone koje nešto vrede. Ovoga puta to su Castlevania, Comic Blast, Brothers in Arms, Orcs and Elves i CSI.

1

Castlevania: Aria of Sorrow

Poznata igra sa Game Boy Advancea sada je stigla i na telefone. U pitanju je klasična skorolujuća 2D akcija u kojoj, iako je igra smeštena u 2035. godinu, raspolažete srednjovekovnim oružjem poput sekira i mačeva. Lepa grafika, dobra navigacija. Igrajte!

2

Brothers in Arms: Art of War

Padobranom slećete pravo na front Drugog svetskog rata, a onda sledi prava akcija: pucačina, klanje i sakupljanje municije. Zaboravite na taktičke borbe jer je ovo klasična akcija bez mnogo pametovanja. Svidela nam se grafika u fazonu stripa.

3

Comic Blast

Umesto da lutate po mračnom svemiru, u ovom shooteru nailazićete na zanimljivo stripovsko okruženje. Tu su čak i komentari iz stripa u tipičnim oblačićima. Čeka vas vrlo intenzivna pucačina sa veoma ljutim protivnicima! Obavezno probajte!

4

CSI: The Mobile Game

Radite sa ekipom CSI: Las Vegas i njihovim šefom dr Gilbertom Grissomom. Istraživaćete mesta zločina, pronalaziti dokazni materijal, tražiti svedoke i tumačiti dokaze. Nije baš atmosfera kao u filmu, ali može da prođe.

5

Orcs and Elves 2

Istražujte zaboravljene gradove, misteriozne pećine i uklete šume, u ulozi Valina, lopova koji se dokopao magičnog štapa, kojim će pokušati da zaustavi zlo koje se nadvilo nad njegovim seocetom. Odlična avanturica za letnje dane na plaži.

3939

Od sada možeš naručiti nekom bilo koji od nasih proizvoda na sledeci nacin:npr. za sliku kucaš: CP (broj slike) * (broj telefona na koji šalješ) i sve to posalješ na 3939.

WAP.1010.CO.RS

GangstaR CRIME CITY

SA FIKSNOG: 0900 256 999

Cena: 50 din/min.

WWW.1010.CO.RS

Sve naše proizvode možeš naručiti preko SMSa, a od sada i preko fiksnog telefona. Pošalji SMS sa odgovarajućom sintaksom na 3939 ili pozovi 0900 256 999 i prati uputstva govornog automata.Napomena: Da bi dobili željeni sadržaj morate aktivirati GPRS. Ako vam GPRS nije aktiviran, pozovite vaš servis centar i aktivirajte ga.

ANIMACIJE

6198

6197

6117

6135

6189

6176

6117

6180

6199

Cena: 60 dinara

Ako želiš COOL animaciju pod rednim brojem 6198 pošalji AN 6198 na 3939.Animacije podržavaju svi modeli telefona koji imaju podešen GPRS.

MONOFONE, POLIFONE, REAL TONE I TRUE TONE MELODIJE

NAJNOVIJE MELODIJE 2008

6447 Jelena Karleuša - Tihi ubica EXTRA!!!
6450 Saša Matić - Poklonite mi nju za rođendan
6448 Jelena Karleuša - Testament
6439 Seka Aleksić - Kraljica VRH!
6440 Nataša Bekvalac - Dobro moje
6441 Milan Dinčić Dinča - Pogledaj me, Bože
6442 Đogani & Mile Kitić - Nema više cile mile
6430 Seka Aleksić - Aspirin HIT!!!

MELODIJE 2007

6430 Seka Aleksić - Aspirin HIT!!!
6427 Bojan Piroman - Usne NEW
6428 Deni Bonestaj - Crno meče NEW
6429 Dušan Svilar - Iznad proseka NEW
6420 Dino Merlin - Otkrit ću ti tajnu NEW
6411 Dženan Lončarević - Nikome ni reč NEW
6415 Bojan Bjelić & Indy - Ekspresno NEW
6414 Dragana Mirković & Danijel - Život Moj
6413 Dara Bubamara - Dodirni me NEW
6386 Beogradski Sindikat - Alal Vera NEW
6405 Jelena Karleuša – Casino NEW
6404 Nesko Kejdž - Vodka i džin NEW
6401 Aca Lukas - Pao sam na dno NEW
6402 Darko Filipović - Kako si mogla NEW
6383 Dara Bubamara - Zidovi NEW
6384 Ena Popov (Veliki Brat) - Naivna NEW
6385 Olja Karleuša - Brushalter NEW
6391 Funky G - Džaba NEW
6393 Hari Mata Mari - Zar je to ostalo NEW
6379 Selo gori a baba se češlja NEW
6380 Zdravko Čolić - 100 puta NEW
6364 Ana Nikolić - Devojka od čokolade NEW

STRANI HITOVI

6451 Kylie Minogue - Know HIT!!!
6452 Shantel & Ian Oliver - Bucovina
6419 Timbaland & One Republic - ApologizeNEW
6421 Britney Spears - Gimme More NEW
6418 50 Cent feat. Justin Timberlake - AYONEW
6409 SeSa - Like this like that NEW
6412 Deep Dish - We Gonna Feel NEW
6417 Armand Van Helden - Je t'aime NEW
6408 50 Cent - Straight To The Bank NEW
6407 Linkin Park - What I've Done NEW
6403 Jennifer Lopez - Que hiciste NEW
6387 Rihanna feat. Jay-Z - Umbrella NEW
6388 Justin Timberlake - Summer Love NEW
6389 Timberland - Give it to me NEW
6365 Eric Prydz & Floyd - Proper Education
6369 Gwen Stefani - Wind it up NEW
6370 Gnarls Barkley - Gone daddy gone NEW
6358 Red Hot Chilli Peppers - Snow NEW
6359 Robbie Williams - Love Light NEW
6355 Eminem & Trick - Welcome to Detroit
6345 Eminem & Akon - Smack That NEW
6354 Snoop & Justin Timberlake - Signs NEW
6352 Black Eyed Peas & S.M.-Mas que nada
6347 Justin Timberlake - My Love "HIT"
3075 Robbie Williams - Sin Sin Sin NEW
3076 Shakira & Wyclef -Hips don't lie "HIT"
3077 R H C P - Dani California "HIT"
3070 Beyonce - Check on it
3071 Kelly Clarkson - Because of you
3072 Madonna - Sorry "HIT"
3057 Madonna - Hung Up "HIT"
3051 Rihanna - Pon de Replay
3035 Arash - Boro Boro
3061 Gwen Stefani - Cool
3062 Sugababes - Push The Button "HIT"
3054 Bizzare ft. Eminem - Hip-Hop
3056 Gorillaz - Dare
3058 Ricky Martin - I don't care
3059 Ricky Martin - Life
3060 Shaggy - Stand Up
3047 Ashanti - Only You
3049 Jennifer Lopez - Get Right
3052 Sean Paul - We be burnin
3053 The Game Feat 50 Cent - How We Do
3037 50 cent - Outta control
3038 Akon - Belly dancer
3040 Coldplay - Clocks "GREMI 2004"
3034 Daddy Yankee - Gasolina
3001 50 cent - Candy Shop
3005 Akon - Lonely
3024 Shakira - La tortura "HIT"

POLIFONE MELODIJE: Ako želiš melodiju pod rednim brojem 0712 (Amadeus band - 100%) pošalji PM 0712 na 3939 ili pozovi 0900 256 999 i prati uputstva govornog automata.
MONOFONE MELODIJE: Ako želiš mono melodiju 0712 (Amadeus band - 100%) a imaš telefon NOKIA kucaj MNO 0712 ALCATEL - MAL 0712, SONYERICSSON MER 0712, EMS telefon - MEL 0712, MOTOROLA - MMO 0712, SAGEM - MSG 0712, SAMSUNG - MSA 0712, SIEMENS - MSI 0712 i pošalji na 3939 ili pozovi 0900 256 999 i prati uputstva govornog automata..
Melodije od broja 6320 na dalje ne možete naručiti kao monofone melodije!
REAL TONE MELODIJE: Ako želiš da imaš Real Tone melodiju pod brojem 0712 pošalji RT 0712 na 3939 ili pozovi 0900 256 999 i prati uputstva govornog automata (50 DIN/MIN).
TRUE TONE MELODIJE: Ove melodije su u MP3 formatu.Ako želite da skinete True Tone melodiju za vaš telefon posaljite ML i broj melodije na 3939..Podrzanimodeli:Nokia(7610/6670/6630/6680/6681/6682/3230) Sony Ericsson (K500/K700/S700) Samsung (D500) Motorola (E398/C975/V635/V550/V3/V980/V647/V535).Napomena: Melodije iz sekcije Filmovi, Serije i Navijačke možete naručiti samo kao monofone i polifone.
Cena monofonih je 35; Polifonih: 60 dinara.
Cena True Tone i Real Tone melodija: 50 dinara.

KOLOR SLIKE

6474

3096

3634

6114

3578

3513

6138

6256

3329

6470

6269

6471

6282

6320

6318

6472

6273

3419

3440

6319

6186

6276

6108

6182

3422

3378

3473

6274

6325

6286

6477

6284

Ako želiš kolor sliku pod rednim brojem 6277 pošalji CP 6277 na 3939 ili pozovi 0900 256 999 i prati uputstva govornog automata. Cena :60 dinara.

VIDEO KLIPOVI

1699

1696

1657

1705

1682

1698

1692

1702

1676

1593

1565

1573

Želiš video klip pod brojem 1555? Bez obzira koji model telefona imaš jednostavno samo kucaj VC 1555 i pošalji na 3939 ili pozovi 0900 256 999 i prati uputstva govornog automata.Podrzani modeli su svi modeli koji podržavaju GPRS i MMS.Napomena: Video klipove podržavaju SonyEricsson (K300, K500, K700), Nokia 6230i i Symbian telefoni.

TEME ZA TELEFONE

1008

1007

1025

1024

1028

1021

1029

1031

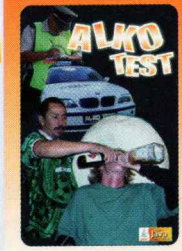
Promenite izgled displeja vašeg telefona, pošaljite TM i broj teme koju želite na 3939 ili pozovi 0900 256 999 i prati uputstva govornog automata. Teme podržavaju sledeći modeli: Nokia(6600, 6620, 7610, 6670, 6630, 6680, 6681, 6682, 3230) Sony Ericsson (t610, t630, z600, k500i, k700i)
Cena : 50 dinara.

100 LJUBAVNIH PORUKA

Ako ste bez ideje da napišete nekuljubavnu sms porukicu mi ćemo vam je dati..od 100 poruka sigurno će jedna izabrana razneziti vašu voljenu osobu.

Da bi ste naručili java aplikaciju sa 100 ljubavnih poruka pošaljite SRCE 6001 na 3939.

ALKO TEST



Da li ste se ikad zapitali koliko ste pijani i šta bi bilo kada bi vas milicija testirala na alkohol? Preporučujemo vam da to na vreme sprečite, naručite svoj Alko test i u svakom trenutku znate da li možete da vozite ili ne!

Da bi ste naručili ALKO TEST java aplikaciju pošaljite ALKO 6002 na 3939.

Cena: 60 dinara

Color slike,Polifone melodije: svi modeli koji imaju podešen gprs ili mms. U zavisnosti od vrste sadržaja može se desiti da pojedini sadržaji ne rade ili ne rade u potpunosti. U tim slučajevima servis neće snositi odgovornost. Podržano za 062,063,064,065.

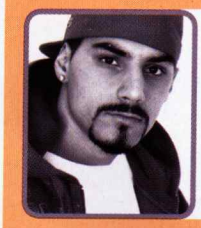
Top-lista video igara

Nekoliko novih naslova koji su se pojavili prethodnog meseca veoma lako su se ugurali u top-listu, međutim, kralj nije svrgnut. Grand Theft Auto IV ostaje na prvom mestu.

No.	Igra	Sistem	Žanr
1.	**Grand Theft Auto IV**	**PS3, 360**	**Akciona avantura**
2.	Alone in the Dark	PC, PS3, 360	Akciona avantura
3.	Age of Conan	PC	MMO
4.	Race Driver GRiD	PC, PS3, 360	Trkačka
5.	Assassin's Creed	PC, PS3, 360	Akciona avantura
6.	Mass Effect	PC, 360	RPG
7.	LEGO Indiana Jones	PC, PS3, 360, Wii, PS2	Arkadna avantura
8.	Metal Gear Solid 4	PS3	Akcija
9.	C&C3: Kane's Wrath	PC	RTS
10.	Devil May Cry 4	PS3, 360	Akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Struka poneo sa sobom?



Jedan od naših najpoznatijih repera nedavno je sa kolegama izdao kompilaciju "Ko te šalje?!", koja je vrlo brzo napravila bum među hiphop populacijom. Posle napornog radnog perioda, može da odahne i da se posveti svojoj drugoj strasti- videoigrama.

1 Farcry (PC)

Odlična pucačina sa fenomenalnom grafikom, tako da satima možeš da posmatraš predivne plaže, ribe u vodi, zelenilo...Super je za prepodne.

2 Warcraft (PC)

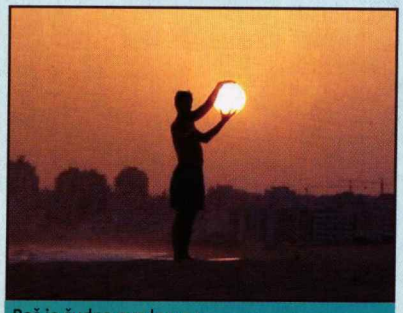
Kao jednu od najboljih i najpopularnijih strategija, treba konzumirati u popodnevnim časovima.

3 Alone in the Dark (PC)

Kulminacija dolazi uveče sa igrom koja sadrži elemente horora. Veoma creepy sa gomilom mozgalica koje zahtevaju potpuno angažovanje sivih ćelija. Ne igrati posle ponoći!

Surftips

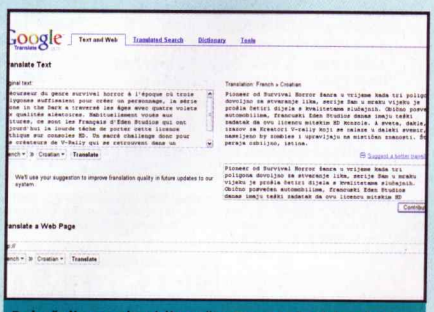
Držanje sunca



Baš je čudna ova lampa...

Ako posedujete bolji fotoaparat i malo kreativnosti, možete napraviti zaista spektakularne fotografije. Dokaz za to su slike objavljene na temu "Čovek drži Sunce", a na ovom sajtu prikazani su najzanimljivi radovi. Neki deluju toliko nestvarno, ali verujte – ovde se ne radi o foto-montaži. Proverite sami na http://ahmadkalantar.blogspot.com

Google Translate



Pokušali smo da vidimo šta Francuzi misle o igri Alone in the Dark...

Ukoliko ste hteli da prevedete neki tekst na brzaka, do sada ste verovatno koristili Babelfish, koji je, u međuvremenu, prešao u vlasništvo Yahooa. Međutim, odnedavno je i Google pokrenuo online prevodioca koji funkcioniše na isti način kao i Babelfish, s tim što podržava i hrvatski jezik, pa će ljudima sa ovih prostora prevođenje sa 30 svetskih jezika biti umnogome olakšano. www.google.com/translate

Obucite Cicu

Iako je ova igra namenjena uglavnom devojčicama, ako neko od vas želi da se oproba u kreiranju stajlinga za simpatičnu devojku, evo dobre prilike. Nema makaza, nema lepljenja. Samo kliktanje. www.igre-igrice.rs/igre-za-decu/u-ormaru/

Bacanje slina u dalj

Ovo je jedan od najzanimljivijih surf predloga koji se pojavio na ScreenFun forumu. Sve što treba da uradite jeste da zavrtite slinu i da je što dalje bacite. Trenutni rekord drži WolFFirEsTarTeR sa 4.741,2 metara. Možete li bolje? http://www.onemorelevel.com/game/snot_put

Koliko poznajete Simpsonove?

Pred vama je tabela od 63 lika iz popularne TV serije "The Simpsons". Proverite koliko njih možete da nabrojite u roku od 10 minuta. Probajte, uopšte nije lako. Hej, nema varanja. Samo po sećanju. www.sporcle.com/games/simpsons.php

Pandemonium

Hrabri junak u potrazi je za najvećim mafinom na svetu! Da li će u tome uspeti. Skupljajte male mafine i sastavljajte delove najvećeg dok vas napadaju razne spodobe. Skoknite na: www.bubblebox.com/play/action/1033.htm

Tekst: Lazar Parić

slike u koloru

Ako želiš kolornu sliku pod brojem 4374 samo ukucaj C 4374 i pošalji na 7070. Cene 50din. (064/065), 50din. (063/062)

kolorne animacije

Ako želiš animaciju pod brojem 6108 samo ukucaj V 6108 i pošalji na 7070. Cene 50din(064/065), 50din. (063/062)

mp3

Ako želiš MP3 pod brojem 6055 samo ukucaj MP3 6055 i pošalji na 7070.
Cene 90din (064/065), 50din. (063/062)mreza.

Ekstra hitovi
6055 Ivkova Slava - Nesanica
6134 Himna Navijača Partizana - Volim Parizan
6100 Srbija - Navijačko skandiranje
6118 Prijatelji - Tema iz serije
6106 Under the Sea - Dizni
6116 Otpisani - Trubači
6091 Bože pravde - Himna (instumental)
6133 Inspektor Blaza - Pune tribine ludih navijača
6147 Trubni znak za povečerje
6121 Užičko Kolo
6145 Tamo daleko (instrumental)
6119 Sex i Grad - Tema iz serije

Hitovi narodne muzike
6170 Tozovac - Vlajna
6159 Dragana Mirković - Ako me ostaviš
6157 Bora Drljača - Otišla je Danijela
6169 T. Zdravković - Ispod palme na obali mora
6302 B. Zdravković - Kako starim sve te više volim
6305 Emina Jahović - Dal ona zna
6304 Donna Ares - To mi nije trebalo
6307 Sinan Sakić - Lepa do bola
6219 Blek Panters - Kakvu ženu imam
6211 Bojan Bjelić i Indy – Ekspresno
6208 Indy - Bato, bre
6206 Halid Beslic - Tuga
6201 Tina Ivanović - Kabrio porše
6188 Neda Ukraden - Januar i februar
6187 Mira Skorić - Ista nam je tuga
6001 Ceca - Pazi s kime spavaš
6073 Nikola Rokvic - Oprosti mojoj mladosti
6025 Ceca - Neodoljiv
6046 Elma - Gradske priče
6040 Silvana Armenulić - Šta će mi život
6087 Ljuba Aličić - Vrati se na mesto zločina

Hitovi zabavne muzike
6212 Marija Šerifović - Molitva
6217 Blizanci - Mambo Jambo Serbiano
6209 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6214 Negativ - Prava stvar
6195 September - Cry For You
6185 Freestylers - In Love With You
6174 Zdravko Colić - Sto Puta
6167 Marija Šerifović - Nije mi prvi put
6301 Ana Nikolić - Devojka od čokolade
6308 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6172 Zdravko Colić - Hajmo negdje nasamo
6166 Magazin - Oko moje sanjivo
6190 Nelly Furtado - Maneater
6076 50 cent - Candy shop
6151 Justin Timberlake - Sexy back
6138 Pussycat Dolls & Busta Rhymes - Dont Cha
6111 Metallica - Nothing Else Matters
6077 Crazy Frog - Axel F
6149 Beyonce ft. JayZ - Deja Vu
6020 Shakira - La tortura
6090 Lordi - Hard Rock Hallelujah (Finland)
6136 Black Eyed Peas - My Humps
6069 Ana Nikolic - Romale romali
6139 Us5 - Maria
6104 Sting - Desert Rose
6060 Madonna - Sorry
6099 Santana - Maria Maria
6052 Funky G - U tvojim kolima
6079 Željko Joksimovic - Michelle
6137 Iron Maiden - Number of the Beast
6078 Hari Mata Hari - Lejla
6083 Amadeus - 100 posto
6135 Ac Dc - Highway to Hell
6148 50 cent ft. Olivia - Best friend

melodije

Ako želiš polifonu melodiju pod brojem 71004 kucaj P 71004 i pošalji na 7070. Cene 50din. (064/065), 50din. (063/062)

EUROSONG 2007
mp 71004 Marija Šerifović - Molitva
mp 71104 Bugarska - Elica Todorova & S. Jankulov
mp 71204 Gruzija - Sopho Khalvashi - My Story
mp 71304 Rusija - Serebro - Song Number One
mp 71404 Slovenija - Alenka Gotar - Cvet z juga
mp 71504 Ukrajna - Verka Serduchka - Danzing

HITOVI NARODNE MUZIKE
mp 71483 Sinan Sakić - Lepa do bola
mp 71283 Emina Jahovic - Dal ona zna
mp 71183 Donna Ares - To mi nije trebalo
mp 71973 B. Zdravković - Kako starim sve te više...
mp 71992 Seka Aleksić - Iskoristi moje mane
mp 71991 Nedeljko Bajić Baja - Mini Suknja
mp 71953 Sako Polumenta - Dočekajmo jutro...
mp 71923 Mile Kitić - Sampanjac
mp 71863 Dragana Mirkovic - Luče moje
mp 71772 Seka Aleksić - Dodji i uzmi me
mp 71743 Milica Todorović - Uporedi me
mp 71702 Sejo Kalač - Ala ala
mp 71670 Dragana Mirković - Kroz šljivike i livade
mp 71612 DJ Krmak - Sumaher
mp 71542 Tanja Savić – Tako mlada
mp 71522 Nedeljko Bajić Baja - Oficir s'ružom
mp 71472 Tina - Bunda od nerca

HITOVI ZABAVNE MUZIKE
mp 71583 Željko Samardžić - Lice ljubavi
mp 71383 O. Dragojević - Sa dva zrna lažnog srebra
mp 71083 Djogani - Kralj diskoteka
mp 71873 Ana Nikolić - Devojka od čokolade
mp 71942 Global Deejays - The sound of S. F.
mp 71933 Coolio - Gangstas paradise
mp 71892 Metallica - Nothing Else Matters
mp 71890 Kylie Minogue - I believe in you
mp 71861 Gwen Stefani - Rich Girl
mp 71832 Shakira - La Tortura
mp 71812 Linkin Park & Jay-Z - Numb-Encore
mp 71782 Rihanna - Pon De Replay
mp 71771 Iron Maiden - The number of the beast
mp 71752 Djogani - Čekaj me kod kolima
mp 71723 The Doors - Break on through
mp 71703 Madonna - Hung up
mp 71661 Prodigy - Smack My Bitch Up
mp 71643 Ana Nikolić - Romale Romali
mp 71603 Bob Sinclair - Love Generation
mp 71573 Bob Marley - I Shot The Sheriff
mp 71572 Djogani - Oženi me
mp 71553 Sting - Desert rose
mp 71503 50 Cent - Window Shopper
mp 71492 HIM - Wings Of A Butterfly
mp 71482 50 Cent - Outta Control
mp 71473 Luna - Sećeru
mp 71471 50 Cent Ft Olivia - Candy Shop
mp 71453 Santana - Maria, maria
mp 71443 Tatu - All about us
mp 71413 Željko Joksimović - Mišel
mp 71401 Nataša Bekvalac - Nikotin
mp 71363 The Prodigy - Out of space
mp 71352 Tijana Dapčević - Sve je isto samo...
mp 71351 Ekv - Par godina
mp 71343 Shakira - Dont bother
mp 71320 Ac/Dc - Highway To Hell
mp 71263 The Eagles - Hotel California
mp 71243 Pussycat dolls - Dont cha
mp 71222 Djordje Balašević - Ringišpil
mp 71192 Djogani - Jagode sa slagom

EKSTRA HITOVI
mp 71491 Top Gun - Tema iz filma
mp 71460 New York, New York
mp 71412 Bijelo dugme - Uspavanka za Radmilu M
mp 71380 Star Wars - The Imperial March
mp 71342 Sundjer Bob - Tema iz crtanog filma
mp 71151 Liga Sampiona
mp 71100 Goran Bregović – Kalašnikov
mp 71081 Shrek - Tema iz crtanog filma
mp 71062 Crazy Frog - Axel F
mp 70993 Kum - Tema iz filma
mp 70921 Otpisani - Tema iz serije
mp 70898 Ljubišino kolo
mp 70883 Prijatelji - Muzika iz serije
mp 70828 Pink Panter – Tema iz filma
mp 70816 Sex i grad - Muzika iz serije
mp 70752 Adams Family - Tema iz filma
mp 70731 Nemoguća misija - Tema iz filma
mp 70687 Cari – Muzika iz serije
mp 70610 Crvena Zvezda - Himna
mp 70510 Partizan - Himna
mp 70470 Bože pravde - Himna

MONOFONE MELODIJE Bez obzira čije si mreže korisnik, a želiš melodiju pod brojem 71004, i imaš telefon NOKIA ukucaj MN 71004, ALCATEL-MA 71004, SONY ERICSSON-ME 71004, MOTOROLA-MM 71004, SAMSUNG-MSS 71004, SIEMENS-MS 71004, i za ostale EMS telefone-ME 71004 i pošalji na 7070. Cene 40din. (064/065), 50din. (063/062)

SMS LJUBAVNI CHAT

Želiš li da upoznaš dečka? DA
Želiš li da upoznaš devojku? DA
Želiš li da imaš sms simpatiju? DA
Diskretno i anonimno? DA

Ukucaj DA i pošalji na 7070

ostale KOMANDE za LJUBAVNI CHAT:

Traži korisnike koji su prijavljeni:
Ukucaj - DA traži pol godine od do grad
primer: **DA traži pol z god 20 35 grad Beograd**
(z - ženski pol / m - muški pol)
Pošalji SMS na 7070

Vidi šta je korisnik napisao o sebi:
Ukucaj - DA vidi ime korisnika
primer: **DA vidi marija23**
Pošalji SMS na 7070

Šta želi korisnik i šta su očekivanja:
Ukucaj - DA želi ime korisnika
primer: **DA želi marija23**
Pošalji SMS na 7070

Da pošalješ poruku i ostvariš kontakt:
Ukucaj - DA poruka ime korisnika tekst poruke
primer: **DA poruka marija23 cao kako si**
Pošalji SMS na 7070

za 064 i 065 mrežu

7070

mt:s telenor

CENA POZIVA NA 0900 JE 50 din.+PDV bez obzira na dužinu trajanja poziva

0900 555-777 preko ovog fiksnog broja možete naručiti polifone melodije, kolorne slike i igrice

java igre

Ako želiš igricu pod brojem 3660 jednostavno ukucaj G 3660 i pošalji na 7070. Cena 150din

SAMO ZA 064/065 G

CENA 150 DIN

CENA 110 DIN

iTV MULTIMEDIA

Morate imati podešen i ativiran GPRS na svom telefonu. Svi korisnici Čiji aparat podržava GPRS, mogu ga aktivirati pozivom CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). Nakon što aktivirate GPRS potrebno je samo da okrenete 0900/555-777 i pratite uputstva govornog aparata. Sve cene su bez PDV-a (18%).

PODRŽANI MODELI: Polifone melodije,kolor slike, real audio: NOKIA svi modeli sa kolor ekranima; SIEMENS SX1, ST55, ST60, A60, C55, C65, CX65, C6V, C60, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, S57C, SL65; SONY ERICSSON P800, P900, K700i, K500i, F500i, S700i, T610, T630, T300, T310, Z600, Z1010; ALCATEL ONE TOUCH 531, ONE TOUCH 535, ONE TOUCH 735, ONE TOUCH 525, ONE TOUCH 332; MOTOROLA V300, V400, V500, V600, V620, T720, A835, C385, C450, C550, C650, V180, V220, V525M, E365; SAMSUNG E105, E700, E710, E715, X600, X100, C100, S500, S600, E100, E800, E820, S500, X100A, X600A, C100, C100G, D410, D410C, D415, E105, E300, E310, E600, E608, E710, E715, P100, P400, P510, P730, S100, S105, S200, S300, S300M, V200, V205, X430, X450; PANASONIC G50, G60, GAD87, X300, X66, X68, X70; QCI-31; SAGEM myV-65, myX-5m, myX-6, myX3-2, myX5-2; SHARP TM100, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX30

GMC vam poklanja PlayStation 2

Distributer PlayStation programa za Srbiju GMC iz Novog Sada (www.gmc-yu.co.yu) poklanja vam PlayStation 2 konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa svojim odgovorom ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2. Na kraju SMS-a dodajte svoje ime, prezime i adresu.
SMS može da izgleda ovako:
sfun ps2 a, sfun ps2 b ili sfun ps2 c Niko Belić, 5th Avenue, New York, Ribolovačka 55, Kanal Cena SMS-a za sve mreže je ista i iznosi 20 dinara.

Jedna od prvih igara za PlayStation 2 bila je:

a) Dead or Alive 2
b) Kingdom Hearts
c) Metal Gear Solid 2: Substance

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: b (preko 2.000)
Ivan Markov, Pančevo (0642177xxx)

Osvojte Sony PSP

Evo još jedne prilike da osvojite ovu simpatičnu spravicu

GMC-YU (www.gmc-yu.co.yu), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp. Na kraju, dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a: sfun psp a Juri Gagarin, Juri Gagarina 15, Gargalemovo
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV

Koja je aktuelna verzija PSP firmwarea?
a) 2.40
b) 4.00
c) 4.20

WIN!

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: a (333 MHz)
Teovanović Mihajlo, Krupanj (0633587xxx)

Thierry Henry je najviši u skoku! (Đorđe, PES)

ScreenFunShot

Osvojte pretplatu na ScreenFun

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom i osvojte tromesečnu pretplatu na Bravo ScreenFun! Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN
BRAVO SCREENFUN No. 39 – 7/08 • Po licenci: HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Radnička 30a, 21000 Novi Sad
Tel. 021/489-71-00
Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.co.yu

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik:
Igor Conić (igor.conic@color.co.yu)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut, Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

PRODUKCIONI TIM
Šef produkcije: Aleksandra Prusina (aleksandra.prusina@color.co.yu)
Art direktor: Radovan Zorica (radovan.zorica@color.co.yu)
Redaktor: Dragana Prodanović (dragana.prodanovic@color.co.yu)

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.co.yu)
Obrada fotografija: Nenad Lazić (nenad.lazic@color.co.yu)

LEKTURA I KOREKTURA
Ištvan Dević (istvan.devic@color.co.yu)
Snežana Matić (snezana.matic@color.co.yu)
Jelena Jakovljević (jelena.jakovljevic@color.co.yu)

PRETPLATA
polugodišnja 360 din., godišnja 720 din.
Telefon: 021/6417-334, 6417-333
E-mail: pretplata@color.co.yu

COLOR MEDIA INTERNATIONAL
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.co.yu)
Advertising direktor: Goran Radulović (goran.radulovic@color.co.yu)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.co.yu)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.co.yu)
PR menadžer: Milica Milić (milica.milic@color.co.yu)

"Color Media International" je članica:
COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertajzing menadžer izdanja:
Nevena Antonić (nevena.antonic@color.co.yu)

Novi Sad
Adresa marketinga: Bulevar oslobođenja 30a
Tel./fax: 021/446-011; 446-012; 446-013

Beograd
Adresa marketinga: Ljubostinjska 2
Tel. 011/3-810-810
Fax: 011/3-810-888

Marketing producenti:
Rajko Adamović (rajko.adamovic@color.co.yu)
Dušan Zoroe (dusan.zoroe@color.co.yu)
Lea Imeri (lea.imeri@color.co.yu)

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/420-351; 424-835
E-mail: colorprint@color.co.yu

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o., Beograd
Adresa: Pregrevica br. 4, Zemun
Tel./fax: 011/219-7175, 3731-280

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . – Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o., Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva issn: 1840-1961

MAKEDONIJA
Uvoznik i distributer: "Svet Press" dooel
Adresa: Debarca 3, 10000 Skoplje
Direktor: Kolja Miladinov
Tel./fax: 02/322-30-64
e mail: svet@colormedia.com.mk

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, L'Officiel, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Auto Start, Alan Ford, Tina, Beauty Expert, Moje Dete, Bravo ScreenFun, Bratz, Hello, TV Noveie, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

VIRTUAL SHOP
VIRTUAL MASTER SERVIS

VM
VIRTUAL DIGITAL STUDIO

Microsoft
XBOX 360

Oosetite snagu jedne od najboljih konzola

PLAYSTATION 2

PS2

Nintendo Wii

NINTENDO DS

...DA LI VAM JE JOS NESTO POTREBNO ?

Jedna od najinovativnih konzola ikada.

PLAYSTATION 3

This is living

PLAYSTATION 3

SONY PSP SLIM

PSP
PlayStation Portable

Jedna od najboljih rucnih konzola ikada!

Bul. Mihaila Pupina 85
011.311.2049 065.VIRTUAL
Ponedeljak - Subota 09-21h

PROKLETSTVO

ŠTA TI JE U DUŠI?

NADA

SOULCALIBUR® IV

STRAH

ISKUPLJENJE

AVGUST 2008

WWW.SOULCALIBUR.COM

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

May contain content inappropriate for children. Visit www.esrb.org for rating information.

BANDAI NAMCO Games

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

SOULCALIBUR® IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI GAMES INC. LUCASARTS, THE LUCASARTS LOGO, AND THE STAR WARS CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMAKS OF & © LUCASFILM LTD. © 2008 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. &® OR TM AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. USED WITH PERMISSION. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATING ICON IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Generalni Distributer: COMPUTERLAND, 011.309.95.95, 309.95.96, www.computerland.rs